STEAMES TELJES JÁTÉK

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

SUPERHOT

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

FARCRY 5

Bűnös játék, vagy a nyitott világú lövöldék új generációja? Tesztünkből minden kiderül!

IRON HARVEST
Vasszörnyek világháborúja.

SURVIVING MARS
Tropico a vörös bolygó felszínén.

GHOST OF A TALE
Egy kis egér nagy kalandja.

HUNT: SHOWDOWN
A legnagyobb vad még előtted áll!

WARHAMMER: VERMINTIDE 2
Egy újabb rágcsálóirtás rendel!

SEA OF THIEVES
Kihajóztunk a kalózöbölből.

ESET INTERNET SECURITY

ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

GAMER GÉPET ÉPÍTETTÜNK

Hogyan kell összeszerelni egy csúcs -kategóriás vasat? Elmondjuk.

IEM KATOWICE 2018: ITT TART MOST AZ ESPORT!

Kilátogattunk Európa legnagyobb esport-eseményére. Beszámoló.

EXKLUZÍV INTERJÚ A BLIZZARDDAL!

A világsztár stúdió a Hearthstone jövőjéről mesélt a PC Gurunak.

NI NO KUNI 2: REVENANT KINGDOM TESZT

PC-re is megjelent minden idők egyik legkedvesebb szerepjátéka.

PC GURU 2018. 04.

18004

9 771217 638003

1995 Ft - 6,99 EUR

ROBERT DOWNEY JR.
CHRIS HEMSWORTH
MARK RUFFALO
CHRIS EVANS
SCARLETT JOHANSSON
BENEDICT CUMBERBATCH
DON CHEADLE
TOM HOLLAND
CHADWICK BOSEMAN
PAUL BETTANY
ELIZABETH OLSEN
ANTHONY MACKIE
SEBASTIAN STAN
DANAI GURIRA
LETITIA WRIGHT
DAVE BAUTISTA
ZOE SALDANA
ÉS JOSH BROLIN MINT THANOS
ÉS CHRIS PRATT
MARVEL STUDIOS
BOSSZÚÁLLÓK
VÉGTELEN HÁBORÚ
A MARVEL STUDIOS BEMUTATJA "BOSSZÚÁLLÓK: VÉGTELEN HÁBORÚ" ROBERT DOWNEY JR. CHRIS HEMSWORTH MARK RUFFALO CHRIS EVANS SCARLETT JOHANSSON BENEDICT CUMBERBATCH DON CHEADLE TOM HOLLAND CHADWICK BOSEMAN PAUL BETTANY ELIZABETH OLSEN
ANTHONY MACKIE SEBASTIAN STAN TOM HIDDLESTON IDRIS ELBA PETER DINKLAGE BENEDICT WONG POM KLEMENTIEFF KAREN GILLAN DAVE BAUTISTA ZOE SALDANA ÉS VIN DIESEL MINT GROOT BRADLEY COOPER MINT MORDÁLY GWYNETH PALTROW
ÉS BENICIO DEL TORO ÉS JOSH BROLIN MINT THANOS TOVÁBBÁ CHRIS PRATT SARAH HALLEY FINN, CSA DAVE JORDAN ALAN SILVESTRI RYAN MEINERDING DAN DELEEUW INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC JUDIANNA MAKOVSKY
JEFFREY FORD, ACE MATTHEW SCHMIDT CHARLES WOOD TRENT OPALOCH MITCH BELL JON FAVREAU JAMES GUNN STAN LEE VICTORIA ALONSO, MICHAEL GRILLO TRINH TRAN LOUIS D'ESPOSITO KEVIN FEIGE, p.g.a.
CHRISTOPHER MARKUS & STEPHEN McFEELY ANTHONY ÉS JOE RUSSO
MARVEL
HOLLYWOOD RECORDS
2018.
ÁPRILIS 26.
3D-BEN ÉS IMAX 3D-BEN
Tizenkét éven aluliak számára nem ajánlott
12
forumhungary.hu
facebook.com/FilmKockak

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztő
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu

Hardverrovat-szerkesztő
Eckhardt Ádám (bodak) • eckhardt.adam@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

Olvasószerkesztő
Barta János (JohnBart)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác, Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2018/04-es számához steames Superhot PC-s játékot csomagoltunk. Részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.

2018. ÁPRILIS

MEGKEZDŐDÖTT AZ IDEI JÁTÉKDÖMPING

Na kérem, itt a tavasz, csiripelnek a madarak, egyre több a borsó a sarki menzás zöldséglevesében, a PC Guru csapata pedig annak rendje és módja szerint a húsvétot sem csak sonkaevéssel és locsolkodással tölti, hanem szorgosan ügyködik azon a magazinon, amit most a kedves olvasó a keze ügyében tart – hiába no, a show-nak mennie kell tovább. Főleg egy olyan erős március után, mint amit magunk mögött hagytunk. Tesztek terén tényleg elkényeztettek bennünket a kiadók. Megérkezett a sokak által régóta várt Surviving Mars, befutott a kooperatív gyöngyszem A Way Out, illetve már mindenki nagyban lövöldözhet Hope megyében is, hála a szintén friss húsnak számító Far Cry 5-nek – mely játék egyébként a borítónkat is díszíti. Ilyen erősen ritkán indul egy tavasz, és akkor az igazi ínyencségek még nem is kerültek az asztalra!

Mert ugye ott van a PC-re is kiadott Ni No Kuni 2, ami nemcsak, hogy a világ egyik legcukibb szerepjátéka, de egyben a japán Level-5 első számítógépes munkája. De mellette befutott a szintén távol-keleti Final Fantasy XV: Windows Edition is, ami a konzolokra több mint egy éve megjelent FFXV-öt hozza el az eddigi legteljesebb pompájában. Ugyanakkor legalább ennyire különleges darab a mindössze egyetlen ember által készített Ghost of a Tale, illetve a még korai hozzáférésben leledző Hunt: Showdown is, amiről nem először írunk a magazin hasábjain, de bizonyosan nem is utoljára. Egyébként, ha már így átnyergeltünk az előzetesekre: bemutatjuk az első világháborús stratégiákat teljesen új szintre emelő Iron Harvestet, interjúzunk a Hellboundot jegyző, és a kilencvenes évek FPS-eit visszasíró fejlesztőkkel, valamint rettegünk egyet a The Beast Inside című, átlagosnak tűnő, ám ennek ellenére felettébb érdekfeszítő horrorjátékban – és ez még mindig nem az összes Early Access-alkotás, nem beszélve ugye a Radar alattról, ami tele van izgalmas indie-darabokkal, összesen 4 oldal terjedelemben!

Rovatok és extra cikkek terén is el vagyunk látva. A már említett Radar alatton túl ismét jelentkezik a Mobiljátékok rovat, amiben ezúttal az okoseszközös PUBG-be merülünk el, valamint új interjúval vár a Láthatatlan hősök, benne egy, az egykori Westwood csapatát erősítő fejlesztő visszaemlékezéseivel. Hardverek terén pedig kifejezetten szerencsés hónapunk van, lévén pont időben futott be a Samsung új, Galaxy S9+ nevet viselő csúcstelefonja, valamint több hazai hardvergyártó és ügynökség közreműködésével összerakhattuk a Guru eddigi talán legerősebb PC-jét is – utóbbit fényképekkel is dokumentáltuk, sőt 4 oldalban magyarázzuk el, mire kell figyelni, ha saját gépet építünk. Akik pedig az esportok iránt érdeklődnek, exkluzív beszámolót olvashatnak az Intel Extreme Masters Katowice 2018-as gálájáról, mely nemcsak a régió, hanem a világ egyik legjelentősebb esport eseménye – és ahová nem más cég, mint a Blizzard meghívására utazhatott ki a PC Guru. S ha már szóba került a Guru, érdemes megjegyezni, hogy a mostani számunkba Szöllösi Kristóf, alias SteelSaint is írt, aki egyébként ifjú kora ellenére már elismert sci-fi író – Acélszentek című regényét csak ajánlani tudjuk!

Áprilisi teljes játékunk a 2016-os Superhot, ami nemcsak egy különleges FPS, hanem egy igazán eredeti játék is egyben, amit még azoknak is melegen ajánlhatunk, akik egyébként ki nem állhatják a zsánert. Nem hisztek nekem? Nosza, menjetek játszani, én is sietek, elvégre már visszavár a szép Hope megye...

A GURU LEGYEN VELETEK!
Chocho

VÉGRE MEGJELENT A FAR CRY 5, AMIBEN EGY GONOSZ SZEKTA EGY EGÉSZ MEGYÉT EJT FOGLYUL. KÉRDÉS, HOGY AMENNYIBEN TE ALAPÍTANÁL EFFÉLE GYÜLEKEZETET, MILYEN TERVET ESZELNÉL KI A VILÁG JOBBÁ - VAGY ROSSZABBÁ - TÉTELE ÉRDEKÉBEN?

Chocho

Személyi kultuszomat a maximumra járatva megalapítanám a Chochoizmust, aminek első számú értékrendje az általam írt *Sörök evangéliuma* volna. Ezt követné a *Levél a csokoládéhoz*, valamint az apokaliptikus *Mind megette* című jövendöléskötet. Ámen!

Böjti

Kötelezővé tenném a Guru és a Borzongás olvasását, továbbá állami szinten lenne megszabva a napi egy horrorfilm és 3 óra videojáték. Mindent gépesítenék, az élhető élet alanyi jogon járna. És persze kiállnék a fedetlen mellek mellett, mert növelik a férfiak élettartamát.

Dreamer

Ha jó célból világuralomra adnám a fejemet, abból rossz sülne ki, ezért diktatórikus megközelítéssel próbálnám meg létrehozni a Bakelitgyűjtők Gyülekezetét. A társulás először egyházfelekezet, majd párt lehetne, melynek tagjai a zenei elitizmus jegyében kerülnének ki.

Peti, a dizájner

A gyülekezet arra alapulna, hogy csinálj amit szeretnél, és addig, ameddig akarod. Nem lenne rákényszerítve senki semmire, ha akar, kenyeret süt az ember, ha akar, sofőrködik, vagy nézi a madarakat. Ha elfogy a kaja, akkor bedől a rendszer, de megpróbáltuk.

JohnBart

Nem hiszem, hogy az én vezetésemmel jól járna az elbukott emberiség maradéka, de volt civilizációnk romjain először mindenképpen egy ingyenes kiskocsmát húznék fel, a jó morál mellett ugyanis az ember, mint tudjuk, csodákra képes. Utána meg nekiállhatunk felfegyverkezni.

Bate

Én a Kockapók szektát alapítanám meg, ahol világuralmi tervek szövögetése, és ártatlanok kizsákmányolása helyett egész nap LEGO készletekkel játszanánk, aztán Pókember történeteket olvasnánk elalvás előtt. Bárki csatlakozhatna, és indítom is a dolgot, amint jelentkezik egy (vagy több) szponzor!

Lor

Bár ez kicsit egy elnyomó rezsimre hajazna, de a célom az lenne, hogy a beépített embereimmel tudat alatti befolyásoló módszerekkel terjesszem a metált a kényes fülűek körében 0-24. Hogy ez jobbá, vagy rosszabbá tenné a világot, számomra nem kérdés.

Siklara

Nem csípem a szektákat, ezért szektavezér sem lennék, de ha valamilyen okból mégis rá lennék kényszerítve, akkor valamiféle macskakultuszt teremtenék ókori egyiptomi mintára, és stresszcsökkentés jeligével kötelezővé tenném a munkahelyek macskabaráttá tételét.

wilson

Bevezetnék egy olyan, elektromos sokk kibocsátásra alkalmas eszközt, amit mindenkinek kötelezően viselnie kell internetezés közben. Ha valaki úgy kommentel valamihez, hogy előtte nem olvassa el az adott hírt vagy cikket, jön a sokk. Ha hoaxot oszt meg vagy támogat, jön a sokk.

bodak

Ha saját szektám lenne, jó fej szektavezér lennék: minden követőmnek megengedném, hogy azt csináljon, amit akar. Feltéve, hogy a tevékenység egyezik azzal, amit én elképzeltem. Hogy ettől jobb lenne-e a világ, azt még nem tudom, de én biztosan jól szórakoznék!

022

ELŐZETES

HUNT: SHOWDOWN
Ha valami visszahozhatja a Cryteket a csőd és a végső elmúlás széléről, akkor az ez a különleges, kifejezetten iránymutató játék lesz.

038

TESZT

WARHAMMER: VERMINTIDE 2
Az első részt szerettük, a patkányok lemészárlása azonban több sebből vérzett, mint maguk a főhősök. A folytatás vajon jobb lett?

044

TESZT

GHOST OF A TALE
Egy apró egér, egy hatalmas világ, és rengeteg ellenfél. Az egyfős fejlesztésként indult játékot évek óta figyeltük, és végre elkészült.

052

TESZT

SHROUD OF THE AVATAR: FORSAKEN VIRTUES
Régi PC-seknek igazi öröm lehet a játék megjelenése, a korai állapotból kilépett Ultima-örökös mögött ugyanis igazi veteránok állnak.

Tartalom

ELŐZETES

008 Iron Harvest
012 The Beast Inside
014 Hellbound

EARLY ACCESS

016 Abandon Ship
018 Dead Dozen
020 Farm Together
022 Hunt: Showdown
024 Panzer Strategy

TESZT

026 Sea of Thieves
028 A Way Out
030 Surviving Mars
032 Fear Effect Sedna
034 Northgard
036 Gravel
038 Warhammer: Vermintide 2
040 Far Cry 5
044 Ghost of a Tale
046 Final Fantasy XV Windows Edition
048 Attack on Titan 2
050 Life is Strange: Before the Storm
051 Stellaris: Apocalypse
052 Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues
054 Pure Farming 2018
056 TT Isle of Man
059 Scribblenauts Showdown
060 Ni no Kuni II: Revenant Kingdom
064 Yakuza 6: The Song of Life
066 Kirby Star Allies

HARDVER

086 Acer Predator Helios 300 teszt
088 Samsung Galaxy S9+ teszt
090 Gémer gépet építettünk
094 Samsung Galaxy A8 teszt
094 Gigabyte Aorus M3 teszt

ROVATOK

068 Mobiljátékok
070 Radar alatt
074 Hearthstone: The Witchwood interjú
076 Láthatatlan hősök
080 IEM Katowice 2018 összefoglaló
084 Mentőöv
096 Levrov

A HÓNAP TESZTJE 060

NI NO KUNI II: REVENANT KINGDOM

Kicsit talán túl meseszerű, de mégis megragadó történet és rajzfilmes megvalósítás várja mindazokat, akik kedvelik a klasszikus JRPG-ket, illetve nem riadnak vissza a 40 órás kampánytól, ami komolyabb felfedezés mellett akár még több is lehet.

A HÓNAP ELŐZETESE 008

IRON HARVEST

A közismert Scythe társasjáték alapján született, vagyis éppen születésben lévő stratégiai játék egy érdekes, részben steampunkos világba enged betekintést, amiben óriási robotok és emberek vívják véget nem érő csatáikat.

A HÓNAP JÁTÉKA 040

FAR CRY 5

A főágtól erősen elrugaszkodott Primal után a Ubi közkedvelt sorozata, ha nem is kimondottan megújult formában, de legalább egy rendkívül szórakoztató co-op lövölde képében tért vissza, hogy az amerikai hegyek világát őrjítse meg némi vallási fanatizmussal. Megmászható tornyok nincsenek, móka viszont annál inkább!

TELJES JÁTÉK:

5BY7YQY73OSBQIXDGD04

A kód a

http://www.pcguru.hu/kodbevaltas

oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a

http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar

oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról!

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet!

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot!

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: CECSK4E2

Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az ESET Internet Security 11-es verzióját. A jelen számunkban található kód 2017. május 15-éig érvényes.

IDŐZAVARBAN

SUPERHOT

[ÍRTA SIKLARA] A PC Guru e havi teljes játéka egy hétnapos FPS Game Jam pályaműből született, eredetileg böngészőből játszható, majd Kickstarteren megtámogatott, végül az eredetiségéért ünnepelt és számtalan díjat nyert indie klasszikus, amelyet még az FPS műfaj kerülőinek is melegen ajánlunk.

A 2016/03-as Guruban tesztelt Superhot ékes példája annak, hogy egy baromi jó játékhoz sokszor elég egy jó alapötlet, ami ez esetben annyit tesz, hogy az idő csak akkor telik, ha te is mozogsz (ami egyébként nem teljesen igaz, mert ha meg sem moccansz, akkor is mozognak körülötted, csak szuperlassan).

Az időmanipulálás nem újdonság a videojátékokban, gondoljunk csak a bullet time jelenség úttörőjére, a Max Payne-re, a belső nézetes lövöldékre azonban sajnos csak ritkán jellemző ilyen fokú kísérletezés. Gyakran éri az a vád a műfajt, hogy képtelen újat mutatni, és hogy a legtöbb képviselője a tizenkettő egy tucat kategóriába sorolható, ezért indie cím létére nem véletlenül szólt akkorát két éve a pár lengyel barát által készített Superhot. Az, hogy 2013 óta mekkora utat járt be és mekkora őrület lett, őket lepte meg a legjobban, mindenesetre a fantasztikus fogadtatás és a rengeteg díj begyűjtése után jelenleg a roguelike elemekkel megvadított MIND CONTROL DELETE című, korai hozzáférésben már elérhető kiegészítőn dolgoznak.

Időmanipulálással FPS-t játszani nemcsak üdítő élmény, de a tetejébe roppantmód látványos és gondolkodtató feladat is.

TAKTIKUS TOMBOLÁS

Biztos sokan emlékeztek még az orosz Biting Elbows zenekar beszédes Bad Motherfucker című számára, aminek videojátékszerű és erősen vérgőzös, korhatáros klipjében egy pasas belső nézetből mészárol le egy kisebb hadsereget. Aki csak kicsit is játszott a Superhottal, rögtön észreveszi a hasonlóságokat, hiszen az első pályákon például rögtön visszaköszön a videóból a mozgó autó fölött átugrás, vagy a biliárdasztalról felkapott golyó rögtönzött fegyverként használata, de a Mátrix legalább ekkora inspirációforrás lehetett a fejlesztőcsapat számára. A Superhotot hívták már az FPS-ek Braidjének is, utalva arra, hogy legalább annyira taktikus, mint amennyire vegytiszta akció és brutalitás.

A játékot elindítva egy DOS ablakból indul a nagyjából kétórás őrület, amelynek kerettörténeteként egy barátunktól megkapjuk a kiszivárgott és csak a superhot.exe fájllal elindítható bizarr játékot, amelyben steril környezetben lőhetjük, verhetjük és vághatjuk halomra az életünkre törő ellenfeleket. Ezek a fehér környezetükből látványosan kiugró vörös kristályfigurák ugyanúgy egyetlen ütéstől vagy lövéstől szilánkjaikra robbannak, mint mi, viszont sokan vannak, aztán ahogy a glitchektől sem mentes lidércnyomásban haladunk előre, még TÖBBEN lesznek, és a pályák kompakt mérete ellenére is a legváratlanabb helyekről bukkannak fel. Egyetlen esélyünk, hogy amíg nem mozdulunk, addig csak csigalassúsággal közeledhetnek felénk, vagyis annyiban irányításunk van felettük, hogy ha egy kegyetlen sakkjátszmaként tekintünk a helyzetre, mi döntjük el, mikor léphetnek. Amíg kvázi áll az idő, lehetőségünk van felmérni a terepet és kitalálni azt a cselekvési sorrendet, aminek végrehajtásával a legnagyobb eséllyel maradhatunk életben úgy, hogy sok esetben még fedezék mögé sem bújhatunk – itt tehát gyors észjárás nélkül bizony semmire sem mész a pontos célzással.

ADATOK

KIADÓ
Superhot Team

FEJLESZTŐ
Superhot Team

MŰFAJ
FPS

INFO

A Superhot 2016. február 25-én jelent meg PC-re, amelyet hamarosan a konzolos átirat és a VR verzió követett. Steamen 22,99 euróba, vagyis nagyjából 7200 forintba kerül.

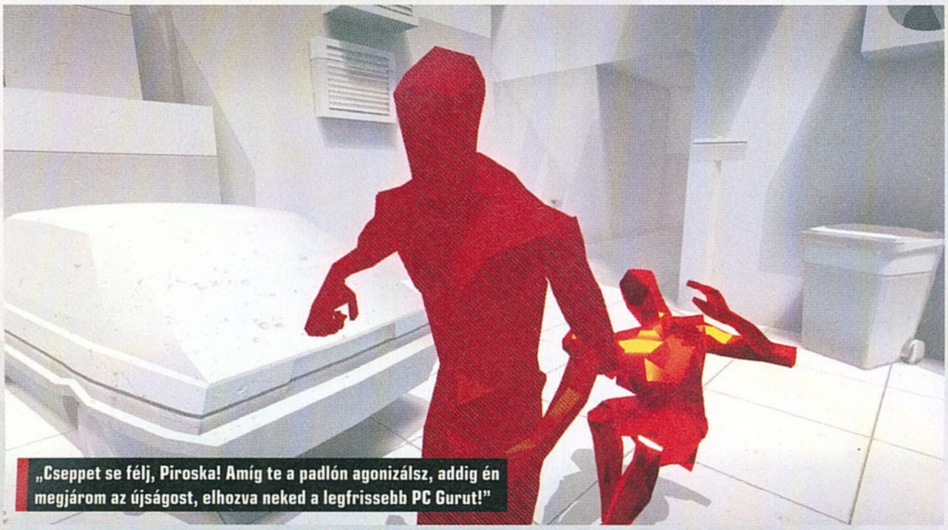
GÉPIGÉNY

Intel Core2 Quad Q6600 2,40 GHz, 4 GB RAM, GeForce GTX 650, 4 GB HDD.

BELASSULT BRUTALITÁS

A Superhot egy egészen elmebeteg Last Man Standing, amelynek rendkívül letisztult és minimalista képi világa elsőre sokakat elriaszthat, pedig ez az életcsíkot és egyéb úri huncutságot teljesen mellőző egyszerűség jelentősen fokozza a játékmenet intenzitását. Itt nincs bújkálás, sem

Régen még azt hitték, az álcázás fontos egy háborúban, azóta viszont rájött a világ, hogy anélkül sokkal nagyobb móka lesz!



„Cseppet se félj, Piroska! Amíg te a padlón agonizálsz, addig én megjárom az újságost, elhozva neked a legfrissebb PC Gurut!"

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán.** Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

mellébeszélés, csak rohannak a fehér háttér előtt a tűzpiros gyilkológépek, és még a ránk kilőtt golyóik is jól látható vörös kondenzcsíkot húznak, hogy a haladási irányukat látva mátrixosan kitérhessünk előlük, ha pedig nem látjuk a feladót, kikövetkeztethessük a helyét. Célpontjaink majd' kiugranak a képernyőről, mintha csak vörös céltáblák lennének, és minél kevésbé fair a létszámfölényük, annál inkább leereszkedik a mi agyunkra is a vörös köd.

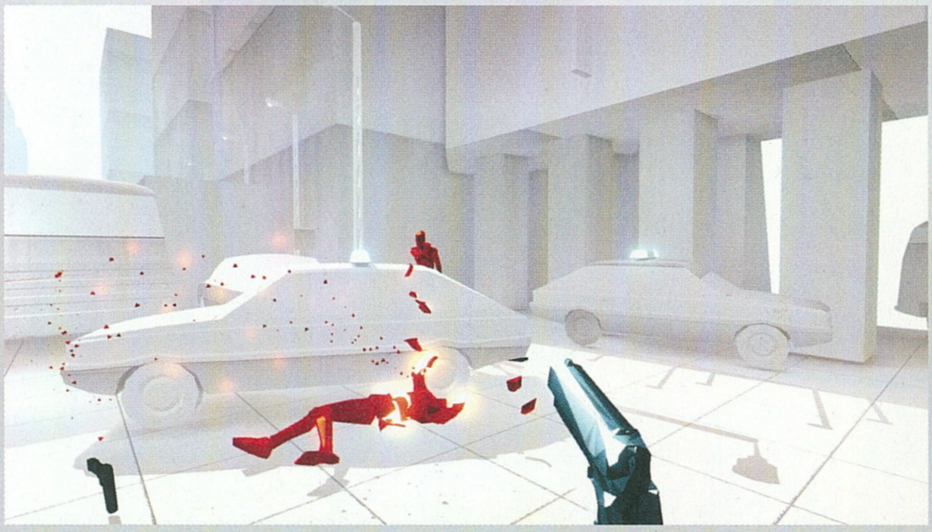
A Superhot a nehezebb pályákon nagyszerűen kihozza az emberből azt az ösztönlény túlélőszemléletet, hogy ha épp nincs pisztoly a kezében, akkor egy idő után mindenben fegyvert lát, és bármilyen tereptárgyat próbál felhasználni a veszélyforrások legyőzése érdekében. Talán nem kell magyaráznom, mennyire kielégítő, amikor valaki katanával rohan rád, te pedig lassítva az arcába könyöklsz, a levegőben elkapod a kezéből kiejtett gyilkolóeszközt, aztán taktikus kitérések kíséretében módszeresen feldarabolsz mindenkit, aki időközben körbevett. Ezalatt persze az egész szobát be kell látnod és valamennyi ellenfél pozíciójával tisztában kell lenned, mert elég egy hiba, egy semmiből felbukkant és valahonnan rád lövő sunyi rohadék, hogy az R-re tenyerelve máris elölről kezdhesd a pályát. A sokszor másodpercekben, vagy alig egy-két percben mérhető hosszúságú missziók sikeres teljesítése után egyfajta spéci killcamként valós időben nézhetjük vissza a vad akciózást, ami mindössze pár pillanatig tart, de ha kellően emlékezetesnek gondoljuk, akár szerkeszthetjük, vagy fel is tölthetjük a killterest.com oldalra.

MEGFONTOLT MÉSZÁRLÁS

SUPER HOT SUPER HOT SUPER HOT, szól a gépies mantra végtelenítve a pályák teljesítésekor, szinte hergelve, hogy nyomd tovább, és vesd bele magad a következő eszeveszett összecsapásba. És minél nagyobb ellenállásba ütközöl, annál nehezebben uralkodsz az indulataidon.

Ó, hányszor haltam bele a türelmetlenségbe, és abba, ahogy virtuális vérszomjamnak engedve nekilódultam, hogy egy távoli célpontot levadásszak, mire valaki szintén valós időben mozogva hátba lőtt! Kicsit olyan az egész, mint a gyerekkorunk tesi óráiról ismert jégfogónak valami beteg változata, ahol kezdettől fogva mindenki mozdulatlanná van dermedve, kivéve minket, de csak közösen mozoghatunk, akihez pedig hozzáérnek, az nem megmenekül, hanem azonnal meghal.

A Superhot, ha lassú, akkor nagyon lassú, ha pedig gyors, akkor tényleg nagyon gyors (perverz módon még speedrunok is vannak belőle), és csak az ügyességünkön és kreativitásunkon múlik, mit hozunk ki belőle. Még ilyen stilizált díszletek között is elképesztően látványos, filmszerű jeleneteket lehet összehozni, hiszen öröm nézni, ahogy az útunkba kerülő szerencsétlen kristályalakok repülnek jobbra-balra, miközben milliméterekre sasszézunk a ránk kilőtt golyók között, majd a kifogyott fegyvert valaki arcába vágva már keressük, mivel tudnánk további pusztítást végezni. A lassítás az elsődleges kúlfaktor, saját vakmerőségünk a második, utóbbi viszont csak akkor alkalmazható, ha megtanultuk és begyakoroltuk azt a működő és sokszor másodpercre kiszámított koreográfiát, amely a túlélésünkhöz vezet.



Egyszerre kell megfontolt stratégának és a váratlan helyzetekre ösztönösen reagáló gyilkológépnek lennünk, és ennek a skizofrén állapotnak a hosszabb fenntartását legjobban az Endless Mode-ban sajátíthatjuk el, mert ugye nem hitted, hogy csak mindössze kétórányi tartalmat kínál a játék? Ó nem, ha a történet végére pontot tettél, akkor kezdődik csak igazán a móka: képességeidet a végtelenségig újratermelődő ellenfeleket rád szabadító Endless Mode-on túl a Challenge Mode kihívásaival is próbára teheted! Pusztakezes harc, időre gyilkolás, gyorsabban mozgó golyók, permadeath, meg amit csak akarsz, még a Mátrix lobbijelenetét is újraélheted! Tessék bátran könyékig túrni a menüben megnyíló DOS mappákba, akad ott mindenféle egyéb meglepetés is!

Ha eddig kimaradt az életedből a tervezést és időzítést a pontos célzás elé helyező Superhot (nem ciki, én is csak most pótoltam), végre itt a nagyszerű lehetőség a megtapasztalására, de vigyázz: ez a játék tényleg tűzforró!

FÉNYESEBB A LÁNCNÁL A MECH!

IRON HARVEST

1920+

[IRTA CHOCHO] Egymillió dollárt összekalapozni egy mechás RTS-re nem sok cégnek sikerül, a német KING Art Games azonban megannyi point-and-click kalandjáték kiadása után ezt a bravúrt is véghez vitte. Az Iron Harvest ráadásul nem a szokványos sci-fi körítéssel a háta mögött tartotta vasmarkát: ez kérem egy alternatív első világháborús, szuperrobotos stratégia!

Mi jut eszünkbe az első világháborúról? Kegyetlen vérengzés, szabályok nélküli csaták, mustárgáz, Wonder Woman – eddig ez stimmel is, a német KING Art Games azonban egy újabb hozzávalóval igyekszik frissíteni az amúgy sem ólommentes harci füstöt: mechákat, azaz több emelet magas harci robotokat csempész a Nagy Háborúba. Na, nem abba, amit a történelemkönyvek is megénekelnek, hanem annak alternatív, az 1920-as években is folytatódó változatába, ami maga után vonta a harcoló felek technológiai forradalmát. És mivel a mikrochip feltalálása még a kanyarban sem volt, ez jórészt gőz hajtotta steampunk (vagy fosszilis üzemű dieselpunk – hol így, hol úgy hivatkoznak rájuk) gépszörnyeket jelentett.

Ezzel a felütéssel indít az Iron Harvest alapjául szolgáló, Scythe című társasjáték, amit egy lengyel művész, Jakub Rózalski készített – és amiből egyébként készül egy másik videojáték is, a Steamen már megtalálhatjátok az adatlapját. A KING Artos srácok régóta szerették volna virtuális formába önteni Jakub – egyébként tényleg lélegzetelállító – festményeit, amiken a múlt század eleji lengyel falusi élet találkozik az anachronisztikus fegyverekkel, na meg az azokat vezérlő, sok esetben arctalan egyenruhásokkal. Jakub munkáit az 1920-as lengyel-szovjet háború ihlette, mely során az 1800-as évek harcmodorához szokott, szúrófegyveres katonák hirtelen a modern háború vívmányaival találták szemben magukat – ez egyébként Lengyelország német megszállásakor megismétlődött, a mindent elpusztító harckocsik sokszor lovasokon gázoltak át, egészen Varsóig. „Egy korszak, amikor a tradíció összecsapott a modernitással"

ADATOK

KIADÓ
KING Art Games

FEJLESZTŐ
KING Art Games

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2019 vége

STÍLUSMINTA

Company of Heroes 2
2013 (SEGA)

Battletech
2018 (PARADOX INTERACTIVE)

A Company of Heroes-ból átvett fedezékrendszert az Iron Harvest a teljesen rombolható környezettel fejelné meg.

A vasparipák nem kegyelmeznek: amennyiben az a parancs, még a halottakat is kérdés nélkül kirobbantják a sírokból!

– fogalmazta meg Rózalski. „Ekkor még minden tele volt rejtéllyel és titokkal, az emberiséget pedig lenyűgözték a gépek, a vas és az acél."

MUNKÁSÖKÖL, VASÖKÖL

Szóval, valamikor a '20-as években járunk, a Nagy Háború után, ami bár hivatalosan véget ért, a feszültség sosem múlt el. A vérontáshoz hozzászokott emberek a csatákból megmaradt hadigépeket a saját szolgálatukba állították, továbbfejlesztették, „betakarították" – erre utal az agrár szóhasználatú cím is.

Európát mindeközben három szuperhatalom acsarkodása tartja rettegésben. A Szász Birodalom az ezúttal valóban hanyatló nyugatot fogja össze, ami nemcsak, hogy elvesztette az első világháborút, de még számára kényelmetlen békediktátumokat is kapott – nem csoda, hogy a nép állandóan forrong, a császár pedig csak egyre radikálisabb ígéretekkel tudja megnyugtatni a rendeket. A technológiai versenyt egyébként a szászok vezetik, ez a birodalmi vezérkar egyetlen igazi reménye.

Kevés olyan, közösség által finanszírozott játékkal szemben állítunk annyira komoly elvárásokat, mint tesszük eme látványos sratégiával.

Aztán ott van a Polán Köztársaság, ami tulajdonképpen maga a békés Lengyelország, melynek persze ezúttal sem osztott túl szerencsés lapokat a sors. Agresszív szomszédok közé szorulva, jobbat nem tudván, a derék polákok is nekiesnek a saját robotjaik tömeggyártásának. Ám mivel embermennyiségben eltörpülnek a Szász és a Ruszvet hatalmak mellett, elsősorban partizánakciókra rendezkednek be: kisebb mechák, szűkösebb személyzet, cserébe megannyi távolsági fegyver és viszonylag csendes egységek jellemzik a technikailag közepesen fejlettnek mondható hadseregüket. És ha már emlegettük a derék oroszokat: Ruszvetunió a századeleji Oroszország megfelelője, ahol ugyan nem ment végbe a töri órákon sokat emlegetett bolsevik hatalomátvétel, de a cárt csak sikerült megszorongatni – Miklósnak ezért sem mindegy, hogy sikerül-e jobb életet biztosítania a kimerült lakosságnak, akik a szászokhoz hasonlóan egyre nyugtalanabbak. A ruszkik egyébként kemény gyerekek: rengetegen vannak, saját gépeiket pedig minél nagyobbra és hatékonyabbra hozzák ki, lehetőleg olcsón – ez úgy lehetséges, hogy a költséges és bonyolult technológiáknak híján vannak az usankás mérnökök. Sebaj, mihaszna műszerek helyett milliószám találni lelkes orosz bakákat a földeken, akik a cár kegyéért szívesen bemasíroznak a kevésbé fagyos Nyugat-Európába – főleg, hogy egy rejtélyes állami vezető, bizonyos Grigorij Raszputyin is egyre többet emlegeti a közelgő háborút…

A játék három oldala között aztán egy rejtélyes támadás robbantja lángra a már régóta pattogó szikrát, a játékosoknak pedig – ennek megfelelően – három különböző kampányban kell bizonyítaniuk nemzetük (avagy uralkodójuk) rátermettségét. A történet a szuperhatalmakra fókuszáló három küldetéssorozatban teljesen összefüggő lesz, és összesen 21 küldetést foglal majd magába, oldalanként tehát hét megmérettetésre számítunk.

TISZTELET A BÁTRAKNAK!

A nem mindennapi alapokat egy olyan játékrendszerbe helyezte a KING Art Games, ami legjobban a SEGA és a Relic Company of Heroes-sorozatára hasonlít. A meglehetősen méretes pályákon különböző feladatokat hajtunk majd végre, melyekhez

Nem csak egy adaptáció

A Scythe című társasjátékot 2016-ban adta ki Jamey Stegmaier játéktervező és Jakub Różalski művész, rendszerét tekintve pedig egy körökre osztott táblás/kártyás társasról van szó, amit legfeljebb öten játszhatnak, egy mérkőzés pedig laza két óráig tart. Bár az Iron Harvest osztozik a Scythe univerzumán, melynek neve egyébként 1920+, a program nem a társasjáték átirata, az ugyanis – jellegéből adódóan – nem lenne alkalmas a tömegek megszólítására. Na meg aztán a KING Art Games inkább akcióban látja szívesen a mechákat, semmint passzív, csak néha-néha mozgatható bábukként. A Scythe egyébként magyar nyelven is kapható, az itthoni, Delta Vision Kft. által kiadott változat ára 24 990 Ft.

Gépszörnyek ide, sci-fi elemek oda, ezt a háborút is emberek vívják, a játék története pedig az ő drámájukra fókuszál majd.

úgynevezett gócpontokon át vezet az út. A valós idejű stratégiák nagy könyvének megfelelve lesz bázisunk is, többféle épülettel, gyárral, na meg az ennek fenntartásához elengedhetetlen menedzsmenttel. Pénzt és erőforrásokat a térképen előrenyomulva szerezhetünk majd, azaz zászlóról zászlóra, helyiségről helyiségre fogjuk megtisztítani a jellegzetesen európai (erdős-mezős, hegyes-havas, tavas-napos, szóval a szokásos toposzokból építkező) pályákat az ellenséges egységektől. Ha már egységek: talán mondani sem kell, hogy a mechák lesznek az Iron Harvest alfái és omegái, egyben a legértékesebb eszközök, amiknek ütőképessége vitathatatlan – ennek ellenére muszáj lesz vigyázni rájuk. Egy-egy meccs során jó, ha 4-5 robotot össze tudunk rakni, ezeket pedig csak megfelelő kísérettel lehet majd ide-oda vezényelni. A KING Art Games nagyon fontosnak tartja az egyensúlyt, és hát valóban; miféle RTS lenne az, ahol minden egyes robot legyőzhetetlen? Sci-finek tűnő masinák ide, steampunk alapok oda, ezek mégiscsak a '20-as évek, és hát a kor tankjai sem voltak korunk monstrumaival még csak köszönőviszonyban sem.

Ennek megfelelően a fedezékeknek is fontos szerep jut majd a harcokban, és itt lép a képbe a már említett Company of Heroes játékrendszere: embereink és robotjaink minden arra alkalmas objektum mögé be tudnak bújni fedezék gyanánt, a teljesen rombolható környezet miatt azonban idővel a legvaskosabb falak is megadják magukat – jó lesz tehát sietni, mindig mozgásban lenni, és amikor csak módunk nyílik rá, határozottan előrenyomulni. No igen, ismerős recept, a familiaritást pedig csak fokozza, hogy a küldetések az eddigi információk alapján területfoglalásra épülnek majd.

Szóval, ha nagyon rosszindulatú akarok lenni, mondhatom, hogy a Relic megoldásai fognak uralkodni az eredetiség helyett – ez viszont nem volna fair kijelentés, két okból sem. Egyrészt, mert még csak keveset láttunk a programból, másrészt pedig mert a mechák jócskán meg tudják bolondítani a játékmenetet; elég, ha csak a mindenféle várható fejlesztésre (szintlépés, új fegyverek, dupla páncél stb.) gondolunk. A stratégiai lehetőségek tehát kecsegtetők, és akkor még nem beszéltünk a 40 különféle (szintén fejlődő) egység ígéretéről, valamint a manapság szinte kötelező hősök bevezetéséről.

A három kampány egy-egy főszereplőre fókuszál majd, személyes drámájukon keresztül ismerjük meg ezt a különleges világot. Melléjük csatlakozhat két további hős, a választható felhozatalból pedig összesen kilencet ígérnek a fejlesztők, eddig viszont csak hármat lepleztek le. Anna egy lengyel ellenálló, egyben országa egyik leghalálosabb mesterlövésze; Gunter a szászok legendás parancsnoka, igazi veterán, aki már a gyermekkorát is a fronton töltötte, és ott volt a 19. század második felének összes fontos porosz csatájában; Olga egy orosz kémnő, aki nagyon közel áll Miklós cárhoz, és inkább az árnyak között érzi jól magát – na meg nem átallja bájait is bevetni, ha a hazájáról van szó. Oké, klisés karakterek, de nem a hátterük a lényeg, hanem azok a képességeik, amelyek megváltoztathatják az adott csata kimenetelét. Anna ugye sniperként ritkíthatja meg az ellent úgy, hogy senki sem veszi észre; Gunter afféle berzerker: berohan, mindenkit

Így kell kalapozni, kérem!

A KING Art Games már profinak mondható a kickstarteres kampányok szervezésében, hiszen több játékuk is a közönség bevonásával készülhetett el. Ugyanakkor az Iron Harvest az eddigi legambiciózusabb projektjük, amire nem kevesebb, mint 450 ezer dollárt kértek – azaz laza 114 millió forintot! Ez az összeg viszont mindössze 36 óra alatt összegyűlt, a számláló pedig a cikk írásakor jár egymillió dollárnál. Hogy mi a KING Art Games sikerének titka? Tagadhatatlan, hogy a már leszállított játékok is számítanak, de talán a korrekt kampányleírás az, ami igazán bejött a népnek: a lenyűgöző festmények mutogatását azonnali gameplay-prezentáció követte, a csapat pedig csak olyan dolgokat ígért, amelyek megvalósíthatók. Ráadásul rögtön egyértelmű idővonalat adtak ki, és ahelyett, hogy az érdeklődőket hülyének nézve bedobtak volna valami röhejesen közeli megjelenési dátumot, inkább egy távoli, 2019 végi időpont mellett döntöttek, ezzel is beismerve, hogy a jó munkához idő kell. A rajongókkal egyébként azóta is állandóan kommunikálnak, nemrég pedig egy egypályás demót is a sajtó rendelkezésére bocsátottak, csak hogy mindenki lássa: ez a játék nem légvár!

A (vas)gyűjtőknek

A KING Art Games a drága gyűjtői kiadások rajongóira is gondolt az Iron Harvest bejelentésekor: a képen látható Exclusive Kickstarter Edition 165 dollárba kerül (kicsit több mint 41 ezer forint), és a játék tetszőleges platformú változatán túl tartalmaz két A3-as posztert, egy hivatalos zenei CD-t, fegyverleírásokat, művészeti albumot, valamint egy 15 centiméter magas kis mech-figurát. Sajnos mire e sorokat olvassátok, esélyes, hogy már nem kapni ezt a kiadást, bár a magam részéről meglepődnék, ha később ne bukkanna fel a fejlesztők saját boltjában, a mostaninál nyilván magasabb áron.

Bár a mechák kemények, bizony nem elpusztíthatatlanok. Amennyiben úgy áll a helyzet, ajánlott visszavonulni velük.

lekaszabol, majd elégedetten rágyújt a pipájára; Olga beszivárog, megbuherálja az ellenséges mechákat, esetleg orvul leteríti az éjszakai őröket. És ez még csak három karakter az ígért kilencből, ráadásul a hősök többségének kisállata is van – Anna egy medvét (!), Gunter egy farkast (!!), Olga pedig egy tigrist (!!!) hívhat segítségül, ezeket az állatokat pedig mi, játékosok is irányíthatjuk. Azok a hősök viszont, akik allergiásak az állati szőrre, inkább speciális fegyverekkel erősítik a csapatot, esetleg egyedi, szupererős mechákat vezetnek.

A HAZA MINDEN ELŐTT

Bár a KING Art Games elsősorban a kampányra fókuszál, a közösségi finanszírozás sikerének köszönhetően (lásd a mellékelt szövegdobozt!) már most biztos, hogy kapunk egy kidolgozott többjátékos módot, amiben a fent említett összes megoldás szerepel majd, beleértve a kilenc hősegységet is. Ezenfelül várható még MI elleni Skirmish, kooperatív küldetések, sőt az összes kampányt teljesíthetjük majd kooperatív módban is, egyazon oldal egységeit vezérelve – igaz, ez utóbbira a cikk írásakor még pont nincs meg a kért összeg (1,1 millió amerikai dollár). Az mindenesetre biztos, hogy tartalmi szempontból megtérül majd az elővásárlással mindössze 45 dolláros ár (kicsit több mint 11 000 forint) – no de mi a helyzet a tálalással és a technológiai oldallal?

Nos, jelenleg az Iron Harvest inkább hangulatos, semmint látványos játék. A jócskán megjelenés előtt álló buildben még sok az elnagyolt modell, különösen a gyalogság néz ki gyéren, főleg, ha összevetjük őket a már most a végletekig kidolgozott mechákkal. A környezet sem valami részletgazdag, mindez azonban még változni fog, hiszen a megjelenés a távoli jövő ködébe vész.

Bizony, annak ellenére, hogy az Iron Harvest már most játszható állapotban van (sőt már a Kickstarter-gyűjtés indulásakor is demózták!), a végleges program csak valamikor 2019 végén érkezik PC-re (Steam), Xbox One-ra és PlayStation 4-re – a köztes másfél évet több alfa- és bétateszttel készülnek elviselhetővé tenni a fejlesztők. A különös hangulatú grafika mellett egyébként a zene is megérdemli, hogy kiemeljük, ugyanis elsősorban századelős, nagyzenekari szólamok kapnak helyet a játékban, amit egyébként filmszerűen megrendezett átvezetőkkel is teleszór a KING Art Games.

És hát mindezért baromi könnyű lelkesedni, főleg, ha az ember – hozzám hasonlóan – kedveli a Company of Heroes által életre hívott fedezékharcos RTS-eseket. Bár a legtöbb esetben óvatosságra intünk a közösségfinanszírozott projekteket illetően, ezúttal mégiscsak egy tapasztalt csapat áll a játék mögött, melynek fejlesztői láthatóan tudják, mit csinálnak, és nem is ígérnek blődségeket. A maximális összeg egyébként, amit hajlandók összekalapozni, 1,5 millió dollár, ezért pedig már ingyenes DLC kampányt ígérnek, ami az alapjáték három küldetéssorozata után játszódna, afféle nagyszabású expanzióként.

Aggodalomra talán csak a hype adhat okot: a játékért Jakub gyönyörű képei láttán olyanok is érdeklődni kezdtek, akiket egyébként sem a műfaj, sem a világ háttere nem érdekel, ez a fajta tájékozatlanság pedig könnyen csalódásba torkollik – jómagam is olvastam olyan kommentet a PC Guru Facebook-oldalán, aminek írója a játékmenetet nehezményezte, mondván: ez csak egy CoH-klón. Pedig a srácok nem ígérték, hogy lehozzák nekünk a Napot – ők mindössze csak a kedvenc társasjátékuk univerzumát szeretnék életre kelteni. Amondó vagyok, hagyjuk, hogy ezt tegyék, és jövő év végén arassuk le együtt a rozsdás vasmezőket!

SZELLEM A MÚLTBÓL

The Beast Inside

[ÍRTA MCMACKO] Horrorhangulat, belső nézet, rémséges ellenfelek, penészes pince, titkokkal telezsúfolt padlás, és egy ház, ami két évszázadban is rettenetes események terhét nyögi. Megnéztük a The Beast Inside Kickstarter-kampányra készült demóját, és első kézből mondhatjuk: ez egy nem mindennapi móka lesz!

A cikk megírásának a pillanatában jó tízezer dodóval lépte át az elvárt határt a The Beast Inside Kickstarter-kampánya. Hogy miért is lehetett ilyen sikeres a játék közösségi fedezése? Mert a lengyel fejlesztők sztorija nemcsak előrántott néhány horrorklisét, hanem jó alaposan fel is rázta azokat. Másrészről, a játék egy olyan bemutatkozó videót kapott, amire minden modern és régivágású horrorrajongó enyhe gombócérzettel a torokban, és annál elismerőbb hümmögéssel tudott csak reagálni. Na, de láttunk már karón varjút, főszereplőt baltába dőlni, és Kickstarterről érkezett sikereket a föld alá süllyedni, így óvatosan, fenntartásokkal és elővigyázatos lelkesedéssel fogadtuk a The Beast Inside demóját. Azt a próbaváltozatot, amit a támogatókon felül természetesen a sajtó munkatársai is kipróbálhattak.

A nappali képek is szépek, de a játék nagyobb részét misztikum által árnyékolt éjszakai sötétben töltjük, így adva a hangulatra.

Mire ezeket a sorokat olvasod, a kickstarteres futam már lezárult, így praktikusan nem is buzdítanánk a kampányban való részvételre. Inkább csak dőlj hátra, élménybeszámolónkat pedig fogadd sok szeretettel a demóverzióval kapcsolatban. Merthogy a végigjátszás után szkeptikusabb érzéseink elcsitultak, és kifejezetten lelkesek lettünk a Movie Games játékával kapcsolatban...

> A kiadó horrorjátékok terén eléggé belehúzott, hiszen a Beast is érdekes, plusz készül a szexualitást lovecrafti borzalmakkal vegyítő Lust for Darkness is.

A múlt és jelen összefonódik

Szóval a sztori valahol ott kezdődik, hogy megérkezünk a frissen vásárolt, Boston melletti fenyvesben tanyázó erdei házunkhoz. Nem, nem a Gonosz halott viskójára kell gondolni, inkább egy a filmekből már jól ismert amerikai kertesház/kísértetháztípusra. A forgatókönyv modern síkjában egy házaspár férfitagját alakítjuk, hősünk pedig nem is annyira átlagos fiatalember. Adam kriptoanalitikai szakértő... izé, szóval, katonai titkosítással foglalkozik. A hidegháborúban az ő kódfejtői képességeit is bevetné a CIA, de a rábízott feladatokban sajnos nem érkezik az áttörés. Nem csoda hát, hogy Adam a nagyváros zajától távol, nyugalomban szeretne dolgozni, de ahogyan az egy horrorsztoriban lenni szokott, cseberből vederbe csöppen. A ház ugyanis a múltban szörnyűséges dolgoknak adott otthont. Pakolás közben a padlásról előkerül egy bizonyos Nicolas úrnak a notesze, amiből kiderül, hogy apjának a tizenkilencedik században rejtélyes módon veszett nyoma. Az amerikai polgárháborúból kiszakadt szereplő pedig olyan dolgokat bolygatott meg a múltban, amely Adam és párja életét is fel fogja forgatni.

ADATOK

KIADÓ
Movie Games S.A.

FEJLESZTŐ
Illusion Ray Studio

MŰFAJ
horror-kaland

MEGJELENÉS
2019

STÍLUSMINTA

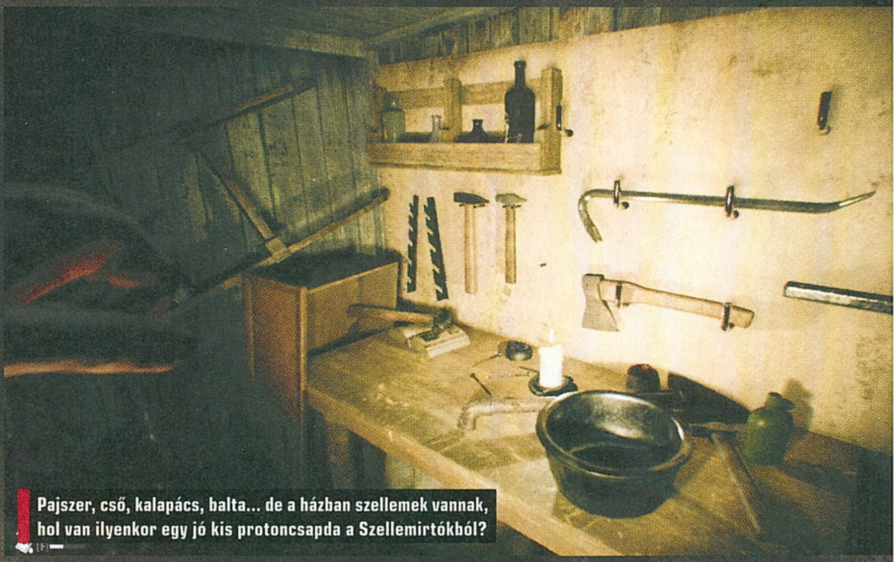
Layers of Fear
2016 (ASPYR)

Resident Evil VII
2017 (CAPCOM)

Ebből az alapsztoriból tényleg csak az első ízelítőt kapjuk a játék demójával. Adam kiszáll az autóból, bepakoljuk a csomagtartóban található dobozokat, majd a padlásról előkerülő napló segedelmével visszautazunk az Úr 1979-edik évéből 1864-be, Nicolas idejébe. A ház ugyanaz, az éjszakai beállítás viszont a korábbi naplementés idillhez képest jóval rémisztőbb. Nicolas aztán szellemekkel, poltergeist jellegű jelenségekkel, és végül egy marcona baltás figurával is összeakad, a demónak pedig bő egy óra után vége szakad. Ami az ember nyakán marad, az a jéghideg rémület és a filmszerű látvány, ami a The Beast Inside esetében tényleg nem egy ócska marketingfogás!

Mutasd magad!

A program ugyanis remekül néz ki. Nem elég, hogy a készítők mesterien használják az Unreal technológia effektjeit és filmszerű elmosás-hatását, az Ethan Carter (és sok más cím) után ismét fotogrammetriás módon készült tárgyak között bolyonghatunk. Ennek az a lényege, hogy valós tárgyakat sok szögből lefényképeznek, és egy szoftver segítségével a fotók alapján háromdimenzióban reprodukálják őket. Ha egy pillanatra megállítjuk a sétát, akkor ezektől tényleg fényképszerűnek hat a játék, de mozgás közben is remek vizualitást



Pajszer, cső, kalapács, balta... de a házban szellemek vannak, hol van ilyenkor egy jó kis protoncsapda a Szellemirtókból?

tapasztalhatunk. Ilyenkor az egész összkép egyfajta CG-film jelleget ölt. Más megközelítésből úgy tudnánk jellemezni a látványt, mintha a szokásos Amnesia/Outlast/Layers of Fear vonalra dobnánk egy szűk generációnyi fejlődést. Nem túlzok: a Layers kúriájába visszatérni olyan érzés, mintha markáns ugrás lenne a két játék technológiája között (hja, sosem titkoltam az Unreal-párti hozzáállásomat a Unityvel szemben).

Ehhez a sok széphez és jóhoz lengyel barátaink egy meglehetősen ütős játékmenetet is bedobtak, ahol egyelőre a múltbeli események kapták a nagyobb hangsúlyt. Adam a modern, késő hetvenes évek technikájával felvértezett korban nyomozgat majd, Nicolas pedig klasszikus, 19. század végi hangulatban nyitogatja a szekrényajtókat, emelgeti meg a bútorokat és a különböző tárgyakat. Bizony, a Beast sokat merít a Gone Home és a fentebb is emlegetett Layers fióknyitogatásaiból és fizikájából. Ezeket a lehetőségeket sokan imádták a korábbi játékokban, ám a cikkíró kényszeres „minden zugba belenézős" játékstílusa mellett például ez akár teher is lehet, ha tényleg minden eldugott kredencfiókból elő akarunk túrni egy újabb köteg gyufát vagy egy újabb cseppnyi petróleumot. A gyufának amúgy nagyon hasonló szerepe van, mint a White Night című horrorban (ha nincs meg a 2015-ben megjelent, Activision által gondozott, szó szerint kétszínű horrorjáték, nyomás pótolni!). Azaz rövid ideig világítani tudunk velük, a kialudt gyertyákat meggyújthatjuk segítségükkel, de gyufatárunk nagyon hamar kifogy, ha nem figyelünk oda a számlálóra. A petróleum erőforrásának menedzselgetése sem lesz egyszerű. A nafta lassú fogyása kifejezetten csalóka, mert egy teli tartály hiába tart relatíve sokáig, ha a nagy nehezen összegyűjtött kis flaskákból csak a töredék mennyiséget tudjuk visszapótolni. Visszacsatolás a grafikai nívóra: a játék kegyetlenül jól használja a fény-árnyék effekteket. Sokszor egy meggyújtott gyertya is sokat számít egy pusztán a Hold által megvilágított szobában, máskor pedig a lámpásunk fényét fogjuk áldani az amúgy vaksötét folyosókon és pincehelyiségekben.

MENEKÜLJ, AMÍG NEM KÉSŐ!

És hogy milyen ellenfelekkel fogunk szembekerülni a játék során? A fejlesztők ezzel kapcsolatban most még a sötétben tartanak minket (hehe). A jelenkorban mindenképp lesz egy sorozatgyilkos figura, aki ha minden igaz, Adam párját, Emmát is foglyul ejti. De hogy milyen kontextusban (vagy milyen csavarral) fogunk ezzel az antagonistával megküzdeni, azt még vastag homály fedi. Aztán ott van a múlt síkjában is néhány rosszarcú figura. Elsőként a sápadt arcú szellem komával akadunk össze, aki nem bánt minket, csak a sorra érkező jump scare mutatványokért, avagy az arcunkba dörrenő ijesztgetésekért felel. A baltás csókát a videók alapján pisztollyal is meg lehet majd állítani, de a show mindenképp a cilinderes, Babadook-szerű figurára lesz összpontosítva, aki a szálakat mozgathatja a háttérben. A készítők további részleteket is felvonultattak a koncepció kapcsán, így várható, hogy találkozunk még egy megkattant bíróval, és egy szó szerint jégszívű detektívvel is. Ám hogy a díszes társaság főellenségeket jelent-e majd, vagy olyan lényeket, akik elől tehetetlenül kell menekülni (helló, Baker família!), arról egyelőre csak félinformációk keringenek.

Nos, ezekre a kérdésekre 2019 magasságában tutira választ kapunk. Ekkor jelenik meg ugyanis PC-re az Evil Within nevét nem kicsit koppintó játék. Vigyázó szemeteket szegezzétek a program körüli hírekre, ugyanis a The Beast Inside érkezése nagy durranással is járhat. Mert bizony a hullaszag mellett a siker illata is ott dereng a levegőben...

AZ ÍGÉRETEK FÖLDJÉN

Lapzártánk időpontjában még nem lehetünk teljesen biztosak abban, hogy mely, az alapcélok feletti lépcsőfokokat teljesíti a Kickstarter-kampány, de azt már most láthatjuk, hogy a Movie Games milyen ígéretekkel csábítja a játékosokat. Kellő finanszírozás esetén a készítők új játékmechanikai elemeket, új helyszíneket, arc- és testmozgás szkennelést, valamint többféle nyelvi csomagot, és az erősebb konzolokra való megjelenést is belengették. Nekünk azonban mégis a hasonló túlélő-horrorjátékokban megszokott többféle befejezés ígérete tetszik a legjobban. Aztán, ha valaki bírja a VR-hullámvasutat, az szurkolhat a PC-s VR-támogatás ügyéért is.

POKOLRA JUTUNK

HELLBOUND

[IRTA **CHOCHO**] **A sátán seregének végeláthatatlan számú harcosa vérében térdig gázolva, fegyverem csövét kihűlni sosem hagyva védem lelketeket az örök kárhozattól. És bár vállam az egész világ üdvének súlya nehezíti, valójában piszok jól szórakozom!**

„Történet: egy k*rva nagy drabális állat vagy, aki démonokat öl a pokolban. Ennyi." Ez a Hellbound sztorijának hivatalos leírása, erről pedig ti, hitetlenkedő olvasók is megbizonyosodhattok, ha lecsekkoljátok a program steames adatlapját. És hát innen nézve nem nehéz rájönni, hogy ezt a játékot nem a haladó szellemű, polkorrekt narratíva iránti lelkesedés ihlette: alkotói, az argentin székhelyű Sailbot Studios tagjai, saját bevallásuk szerint már kezdtek herótot kapni a megannyi, magát intelligensnek, meg változatosnak beállító shooter láttán, miközben hiányzott nekik a dicső múlt akciódús megközelítése, amely manapság, hogy, hogy nem, reneszánszát éli.

A KIRÁLY VISSZATÉR

Pont a minap beszélgettünk JohnBarttal a Duke Nukem Foreverről. Arra jutottunk, hogy a 2011-ben megjelent, minden földi rossz elsőszámú okozójának elhordott játék ironikus módon túl korán jött ki. Ne tessék röhögni! Ha ma térne vissza a Király, avagy abban a korban, mikor is egy DUSK vagy egy Ion Maiden a kritikusok körében sikert sikerre halmoz, az FPS-esport megmentőjének pedig sokan egy CoD 2 másolat shootert tekintenek (részletek a februári PC Guru Battalion 1944 cikkében, szerényen tőlem), nos, nem kérdés, hogy mindenki rajongana érte, folyna a sör és a tesztoszteron, és a legnagyobb streamerek dübörögnék a Twitchen, hogy „Hail to the King, baby!". Ez van, kulturális tranzitkorszakot élünk, mikor is a régi a jó, akkor is, ha egyébként erős eufemizmus azt állítani, hogy 20-30 éve a játékipar többet nyújtott a mai átlagnál. És hát elnézést a hosszú tévelygésért, de szerettem volna kontextusba helyezni azt a különös enigmát, hogy egy olyan, egyelőre minden tartalmat nélkülöző játék, mint a Hellbound, hogy a fenébe kerül a legnagyobb gamer oldalak hírei közé. Mert hát írt róla a Gamespot, a játékvilág üzleti hátterét elemző Gamasutra, a DualShockers, a PC Gamer… tulajdonképpen mindenki. Mindezt úgy, hogy a programról csupán azt árulta el a stúdió, hogy egy, a '90-es évek műfaji darabjait utánzó FPS lesz, Unreal Engine 4 motorral, és hogy még 2018-ban megjelenik.

ADATOK

KIADÓ
Saibot Studios

FEJLESZTŐ
Saibot Studios

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2018

STÍLUSMINTA

Serious Sam 3: BFE
2011 (DEVOLVER)

Doom
2016 (BETHESDA SOFTWORKS)

ÉS… ENNYI?

Igen, ennyi. A sailbotos srácok nem vitték túlzásba a kommunikációt, idén februárban viszont elindítottak egy „zárt bétát", amit jómagam is kipróbálhattam, sőt azóta is a Steam-könyvtáramban csücsül, igaz, alig-alig frissül. Az idézőjel nem a véletlen műve: a bétának nevezett tesztverzió tulajdonképpen egy demó, amiben a játék Survival Mode-nak nevezett hordázása próbálható ki. Emberünk felébred a pokol kellős közepén, gyorsan felszed pár fegyvert, majd jönnek is az egyre erősebb hullámokban támadó démonok – a cél természetesen az összes csúfság mielőbbi felaprítása. Miután kipucoltuk a pályát, kapunk egy lélegzetvételnyi időt, hogy lőszert gyűjtsünk, HP-t töltsünk, esetleg egy nekünk tetsző pozíciót vegyünk fel, majd a visszaszámláló a nullához ér, és folytatódik a küzdelem. A körök között lehetőség van kipróbálni az arzenált, ami… nos, mondjuk úgy, hogy hozza a kilencvenes évek FPS-einek felhozatalát. Kisebb

Interjú Tobias Rusjan kreatív direktorral

A játékotok Unreal Engine 4-re épül. Ez érdekes választás, tekintve, hogy milyen sok ellenfél jelenik meg egyszerre a képernyőn – akadnak is teljesítményproblémák a bétában, még egy csúcskategóriás PC-n is. Miért választottátok pont az UE4-et?
Az Unreal Engine 4 kiváló látványvilágot biztosít, valamint erőteljes fejlesztői eszköztárral rendelkezik. A teljesítményingadozás talán csak az adott hardvernek köszönhető. A játékosok többsége remek visszajelzést adott a teljesítményt illetően. De még csak bétában vagyunk, szóval van időnk javítani a dolgon.

Kérlek, meséljetek az egyjátékos módról! Miféle kampányra számíthatunk? A Survival Mode alapján nekem a Painkiller ugrott be, noha a „'90-es évekre hajazó játékélmény" nagyon sok dolgot jelenthet.
Először is fogalmunk sincs, hogy lesz-e lehetőségünk egyjátékos kampányt tenni a Hellboundba. Nagyon szeretnénk, de ez elsősorban az anyagiaktól függ, és az elkövetkezendő hetek vagy hónapok során dől majd el.

Alapvetően egy olyan kampányt készítenénk, ami a klasszikus Doomra vagy Quake-re hajaz, azaz a játékélmény, az akció, a megfelelően tervezett pályák, a felfedezés, a „mászkálás", a titkok, az ellenfelek hordái, valamint egy halom extra tárgy lenne várható tőle.

Mely játékok ihlették elsősorban a csapatot?
Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Blood, Heretic, Hexen, Soldier of Fortune, Serious Sam.

A Hellbound arzenálja meglehetősen archaikus. Számíthatunk hát saját BFG-variánsra? Közelharc is van a játékban, erre is fókuszáltok a lőfegyverek mellett?
Igen, sok nagy fegyver lesz. És nem, nem lesz mélyebb a közelharci rendszer. Csak azért van lehetőség a bunyóra, hogy akkor is védekezhess, ha kifogytál a lőszerből.

Milyen többjátékos opciók várhatók? Lesz co-op?
A multiplayer is a pénztől függ. De ha tudunk, akkor klasszikus Deathmatchet pakolunk a Hellboundba, olyasmit, mint a Quake III: Arenában volt. És később talán lesznek egyéb módok is, például co-op.

karabély, nagyobb karabély, egészen elképesztően brutális karabély, sugárvető, rakétavető… és a többit nem láttam, mert a végtelenített demóban a világranglista csúcsán lévő játékos sem élt túl tíznél több hullámot, nekem pedig csak hatra futotta. Érdekesség, hogy akár bunkósbottal vagy baltával is szétcsaphatunk a gonoszok között, ez azonban a stúdió szerint kimerül ennyiben, azaz nem várható kidolgozott közelharci rendszer.

Mivel a játék tartalmi része egyelőre semmi többet nem nyújt, beszéljünk a technológiáról, mert az viszont megér egy misét. Említettem ugye, hogy az Unreal Engine 4 hajtja a Hellboundot. Nos, ez így is van, és mi tagadás, jól néz ki a program. A nem kicsit doomos és hexenes ellenfelek (zombi ork, patás ördögszerű izé, tűzdobáló rémlény a Kalendáriumból) részletessége és animációja első osztályú, csakúgy, mint a kőralakú aréna maga, ahol az első csepp lávától az utolsó liter vérig minden a 2018-as standardnak megfelelő szinten áll – avagy a Hellbound csak szellemiségében hozza a '90-es éveket, tálalásban már nem. A fegyverek elsütésének élménye is dicséretes: nemcsak nagyot szólnak és szépet villannak, hanem látványos pusztítást is végeznek. Repülnek a végtagok, loccsannak a testnedvek, ez a milió

A repülő furkósbot nem egy különleges ellenféltípus, hanem csupán egy szétrobbant démon utolsó emléke.

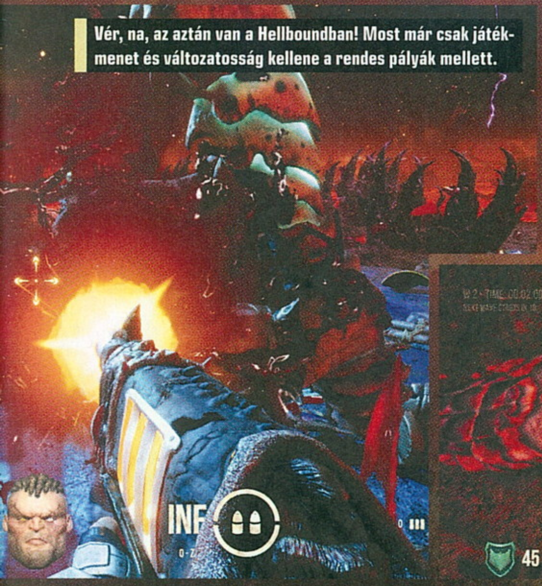
pedig még a leginkább birka lelkű játékost is lelkes ordításra készteti. Egyedül a játék gépigénye miatt ráncolom picit a szemöldököm: tudom-tudom, ez még „béta" (bár a „pre-alfa" jelölés jobban illene az általam kipróbált buildre), de a GTX 1070-esem azért ki kéne, hogy izzadja azt a 4-5 ellenfelet, akik egyszerre a képernyőn vannak, méghozzá szolid 60 fps-sel – most van, mikor ez az érték 20 alá esik, azaz elkél még egy kis kódolás a motornak. Főleg, hogy az UE4-et nem erre a megpróbáltatásra tervezték…

MI LESZ EBBŐL?

Most jönne a cikk azon része, amiben kifejtem, hogy mi várható a Hellbound megjelenésekor, a helyzet azonban úgy áll, hogy ezt senki nem tudja, még maguk a fejlesztők sem – az ezen a két oldalon olvasható rövid interjú jól mutatja, hogy a program fejlesztését a cikk elején kifejtett retróláz inspirálta, odáig azonban nem terjedt a lelkesedés, hogy konkrét terveket is kieszeljenek az argentin fejlesztők. Egyelőre nincs pénzük a munkálatokra, így a steames leírással szemben az egyjátékos kampány sem biztos, noha a srácok szeretnék, ha lenne, mint ahogyan multiplayert is pakolnának a Hellboundba.

Nem igazán tudom, hogy a fentiek ismeretében merhetek-e bizakodó vagy akár bátorító lenni, az azonban biztos, hogy a Hellbound technológiai háttere és hangulata már most, ebben a kezdetleges formában is megannyi lehetőséggel kecsegtet. Milyen király lenne már, ha a régi Doom vérengzése a Hexen varázsvilágával találkozna, ezt az old school egyveleget pedig akár a barátaink társaságában is megismerhetnénk, á la co-op. Maguk a pályák idézhetnék John Romero absztrakt arénáit, titkos szobákkal, rejtélyes kapcsolókkal, a végükön egy-egy akkora bossszal, hogy még a Painkiller főhőse, Daniel is elégedetten csettintene. Ehhez jönne a full metal soundtrack, netán lokális (azaz kevésbé ismert, de lelkes dél-amerikai) előadók tálalásában, mi pedig annak rendje és módja szerint megfogadnánk, hogy többé nem megyünk fodrászhoz, mert a Hellboundhoz bizony hosszú haj dukál, amit lelkesen megrázhatunk egy-egy főellenfél legyilkolása (és meggyalázása) után.

És ha csak ennyiből állna a játék, máris nem zavarna, hogy a történet nem több annál, hogy (mint azt a cikk elején idéztem) „egy nagydarab állat vagy, aki démonokat öl a pokolban".



Vér, na, az aztán van a Hellboundban! Most már csak játékmenet és változatosság kellene a rendes pályák mellett.

„OLTÁRI KALAND"

Abandon Ship

[IRTA WILSON] Kalózok helyett menekültek: szektával, legendás szörnyekkel és nagy adag szerencsével vág neki a haboknak az Abandon Ship, megpróbálva egy teljesen új korszakban és témában újraértelmezni a legendás FTL kortalan játékmenetét. Ezt talán még Cthulhu is megirigyelné – de a legénységet legalábbis biztos elfogyasztaná!

Bizonyítani mindenki akar, de nem mindenkinek sikerül. Matthew Davis és Justin Ma ennél többet nem akart, legalábbis kezdetben, hiszen mikor jó hét éve úgy döntöttek, hogy otthagyják Kínát, a 2K Games Shanghai által nyújtott biztonságot, egy évet adtak maguknak – egész pontosan az ekkor még névtelen játékuknak, amit a Battlestar Galactica és a Star Wars táblás játékai ihlettek. A később FTL-re keresztelt roguelike akció-stratégia pedig bizonyított: előbb Kickstarteren, amikor 10 000 dollár helyett 200 000 dollárt sikerült összegyűjteni rá, aztán a kiadásakor. Bizonyították, hogy a Kickstarter egy járható út a játékfejlesztés terén; hogy az indie lét lehet jövedelmező is; hogy az FTL nem szimplán egy jó ötlet volt, de egy mérföldkő is, amely a roguelikeon belül egy új műfajt hozott létre. Elég csak megnézni, hány FTL-klón került azóta a piacra – a menekülést és a fejlesztést kombináló játékmenetet az űr után láthattuk a vadnyugaton, egy posztapokaliptikus világban és most már egy hajón is, hiszen az Abandon Ship nem titkolt célja, hogy az FTL-formulát a hajózás aranykorával és egy nagy kanálnyi Cthulhu-mítosszal házasítsa.

PARTRA VETETT HAL

Oké, a teljes igazsághoz azért hozzátartozik, hogy Cthulhu neve nem hangzik el a játékban, de kár lenne tagadni, hogy az Abandon Ship szektáját a Nagy Öregek legismertebbje ihlette – Lovecraft is elégedetten csettintene a lore láttán, azonban a főszereplő már nem annyira, hiszen nem egy vakbuzgó követőként kerül a nem éppen barátságos csoport közelébe, hanem rabként. Ám mielőtt a taláros urak és hölgyek feláldoznák a pusztulás oltárán, kiszabadul börtönéből, és ha már arra jár, hát leüti a láncot pár szerencsétlen rabtársáról is, útközben elkötve egy hajót, nekivágva élete legfontosabb, és talán utolsó feladatának: a menekülésnek.

Az Abandon Ship ugyanis lényegében nem szól másról, mint a szekta és a saját hajónk közti távolság növeléséről, lehetőleg a végtelenségig. Mindehhez egy procedurálisan generált világot kapunk, egy meglehetősen egyedi ábrázolásmóddal: lényegében minden egyes terület egy képkeretbe szorított festmény, amit a szokásos fog of war terít be (bár itt üres vászonként van ábrázolva), és ezt kell felfedeznünk. A következő zónába egy kapu vezet, amely északra, délre, nyugatra vagy keletre lehet, ám ezen átjárókat először ki kell nyitni, méghozzá adott számú tevékenység levezénylésével. Ez általában harcot jelent, esetleg egy kikötő vagy valamiféle település felfedezését, ne adj' isten egy szörnnyel való csatát. A korlátozást igazából soha sem indokolják meg, így igazából az egyetlen magyarázat az, hogy az FTL is így csinálta.

ADATOK

KIADÓ
Fireblade Software

FEJLESZTŐ
Fireblade Software

MŰFAJ
hajós roguelike

MEGJELENÉS
2018.02.21.

STÍLUSMINTA

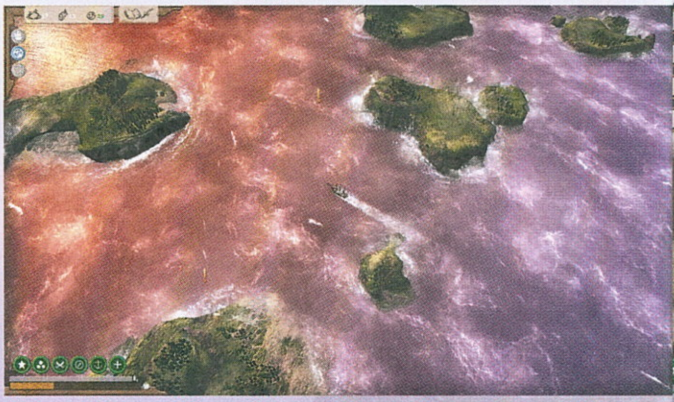
FTL: Faster Than Light
2012 (SUBSET GAMES)

Convoy
2015 (INDIETOPIA GAMES)

Ez pedig nem az egyetlen elem, amit az FTL-ből egy az egyben sikerült átemelni: igazából a teljes játékmenet az FTL által lefektetett szabályokra és korlátozásokra épül, és ez leginkább a legfontosabb, központi elemen, a csatázáson érhető tetten. Mivel a hajózás aranykorszakában járunk, ezért nem motorizált járművek, hanem klasszikus, vitorlával és ágyúkkal felszerelt tákolmányok esnek egymásnak a vizeken. Egyszerre mindig csak egy opponens van a képernyőn, így a túlerő miatt nem kell aggódni – minden más miatt viszont igen.

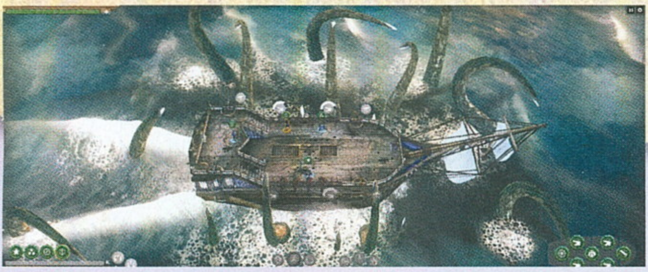
Bár az összecsapások valós időben zajlanak, valójában egyfajta körökre osztott mechanizmus dolgozik a háttérben, ugyanis minden cselekedet adott időt emészt fel

A megszokott „fog of war" érdekes, üres vászonszerű megvalósítása különösen egyedivé teszi a térkép felfedezését és az utazást.



SZEREPELJ A JÁTÉKBAN!

A fejlesztők nagyon ötletes módon próbálják bevonni a közösséget a játékba – ezúttal szó szerint, hiszen aki ellátogat a hivatalos weboldalra, és feliratkozik az Abandon Ship hírlevelére, nemcsak nem marad le a legfontosabb frissítésekről, de a neve is bekerül abba az adatbázisba, amely a karaktergenerálás, illetve a tavernában felbérelhető legénység esetében lép működésbe. Ha mindig is arra vágytál, hogy virtuális kalózként éld le az életed, jelentkezz te is: ki tudja, lehet, hogy egy másik játékos hajóján pont te leszel a legrátermettebb ágyús, szanitéc vagy navigátor!



Vigyázz, itt nem a méret a lényeg, az tuti, avagy ha nem vagy elég ügyes még egy kis hajó is alaposan keresztbe tud tenni.

– vagyis az ágyúk nem tüzelnek folyton, a mozgás valamennyire kötött, és a javítás sem megy végbe egy másodperc alatt. A képernyő mindig egyfajta izometrikus nézetből ábrázolja a feleket, így folyamatosan látható a fedélzet. Ennek rögzített pontjai vannak: a kormánylapáttal mozgatható a hajó, az oldalra szerelt ágyúkkal masszírozható a test, a két szélre rakott kisebb eszközök pedig a specializált támadásokat teszik elérhetővé. Ahhoz, hogy ezek bevethetők legyenek, mindegyiknél egy embernek, a legénység egy tagjának kell dolgoznia. A létszámot alapvetően a pénz és a szerencse korlátozza: az elhalálozott tagokat lehet pótolni, de az nem lesz olcsó mulatság. Személyiségük egyáltalán nincs, így senkihez sem lehet kötődni, ami nem is feltétlenül baj, hiszen a legénység gyakran cserélődik – és nem mindegy, hogy ki kerül a helyükre.

TONHALBIRODALOM

A legénység kasztokra oszlik, így bérlés előtt ajánlott alaposan megnézni a specializációt. Elérhető navigátor, lövész, katona és még orvos is – bár mindegyikük képes a hajó bármely feladatát ellátni, de értelemszerűen a saját területükön a leghatékonyabbak, ez pedig jelentősen növeli a túlélési esélyt. Egy képzett ágyús segedelmével sokkal gyorsabb a tüzelés; egy szanitéc jelentősen sebesebben tudja bekötözni a sebeket; egy igazán képzett kapitányjelölt a manőverezés terén jeleskedik. Az összecsapások zöme természetesen távolról zajlik, és két mutatóra kell figyelni: az életerőre, illetve a vízszintre. Előbbi a hajó állapotát hivatott szimbolizálni, és értelemszerűen, ha elfogy a csík, hullámsírba kerül a ladik (és ha nem lett mentőcsónak vásárolva, akkor követik a társak is), utóbbi pedig akkor kap szerepet, ha az ellenséges ágyúgolyók felszakítják a fedélzetet, és elkezd beáramlani a tenger/óceán sós vize. Bizonyos szintig ezt még szimplán egy vödörrel is meg lehet oldani, komolyabb esetben viszont muszáj beüzemelni a kézi pumpákat. Menet közben kizárólag az ilyen kis sérülések kalapálhatók meg, a teljes javítás már csak egy kikötőben tudható le.

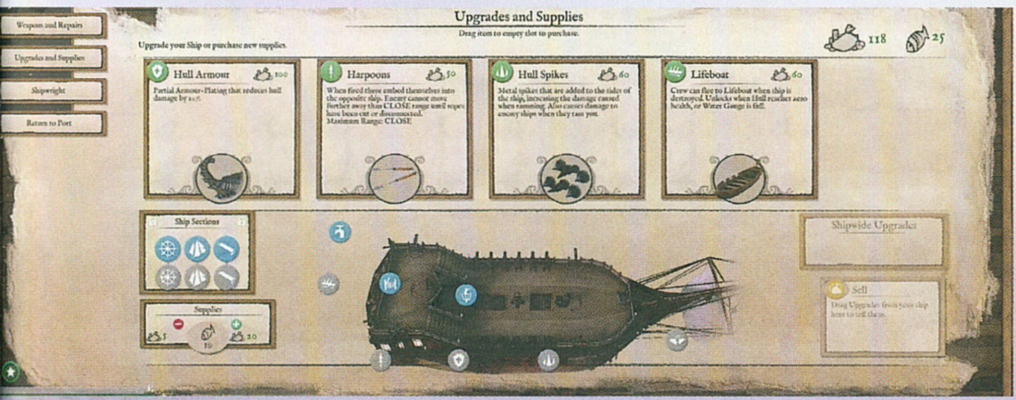
Maguk a csaták pedig... nos, nem éppen a legjobbak. Nemcsak lassúak – ami még nem lenne baj – de egyáltalán nem változatosak, a hajók között közel sincs annyi különbség, mint mondjuk az FTL-ben, ráadásul az igazán nagy fejlődést hozó fejlesztések irreálisan drágák. Az újfajta fegyverekért, a jobb lőszerért, a megerősített hajótestért gyakorlatilag az ember újszülöttjét is fel kell ajánlani, a magasabb kategóriájú hajókért pedig visszamenőlegesen több generációnyi családtagot. Az irreális árazás nemcsak ezekre értendő, de mindenre, amiért pénzt kérnek: a legénység, az ellátmány, a javítás is méregdrága, amin nem segít az sem, hogy az Abandon Ship bizony nehéz, ami szintén nem lenne probléma, ha a világa érdekes lenne. De nem az. Mindegyik zóna ugyanolyan, különbséget csak az igazán eltérő területeknél (jeges vagy az extrémen trópusi vidéken) lehet találni, de ott is leginkább egy tök üres térképen hajózunk, keresve az új ellenfeleket és helyszíneket, hogy megnyíljon a következő kapu, és mehessünk tovább.

Az FTL jó néhány követőt szerzett az évek során, az Abandon Ship pedig, bár nem a legjobb próbálkozás, mindenképpen stílusosnak tűnik.

KALÓZOK

Ha valamire viszont nem lehet panasz, az a tálalás. A 20 eurós (kábé 6200 forintos) Abandon Ship messze van attól, hogy álomszép legyen, de azért remekül meg tudja ragadni a kor hangulatát és színvilágát, és néha még a Cthulhu-mítosz elemeit is. Bár a történet „Kaland Játék Kockázat" jellegű, képeket nem tartalmazó írott ablakokban és nagyritkán egész képernyős illusztrációkkal megy előre, ezek legalább jól megírtak/szépen megrajzoltak, és keretbe foglalják az amúgy sekélyes hajózást.

Ahhoz azonban, hogy az Abandon Ship több legyen, mint ugyanolyan harcok lánca, nos, még sok változásra lesz szükség, és jelenleg nagyon úgy néz ki, hogy ezt meg is kapjuk – a korai hozzáférés legalább 9 hónapon át tart, de a tempó és a teljesítmény fényében ez akár egy évig is kitolódhat, így mire kilép az előzetes állapotból, remélhetőleg egy sokkal változatosabb, dinamikusabb FTL-aspiráns lesz. Lehet, hogy nem lesz annyira maradandó és korszakalkotó, de hát az örökkévalóság kevés hajósnak adatott meg.



HALÁLOS DÓZIS

DEAD DOZEN

[ÍRTA ASTRODAVE] AZ EMBERI MITOLÓGIA ÉS FANTÁZIA SZÁMOS LÉNYT ALKOTOTT MÁR MEG AZ IDŐK FOLYAMÁN, MINDENFÉLE VÁLTOZATOS FORMÁBAN, MELYEKTŐL RETTEGNI LEHET AZ ÉJSZAKA SÖTÉTJÉBEN: OTT VANNAK PÉLDÁUL A HALOTT SZEMÉLYEK SZELLEMEI, A VÁMPÍROK, VAGY ÉPPENSÉGGEL AZ AGYRA ÉHES ZOMBIK.

Gúlokkal elsősorban az ősi arab mitológiában találkozhatunk, és különösebben ők sem mondhatók barátságos, jóságos teremtményeknek. Előszeretettel választanak maguknak elhagyatott, lakatlan temetkezési helyeket, ahol aztán meghúzhatják csúf testüket, majd áldozatokra leshetnek. Szívesen vadásznak védtelen gyerekekre, akikre lecsapnak egy óvatlan pillanatban, kiszívják a vérüket, majd a holttestet elfogyasztva felveszik az áldozat alakját. A független Fntastic játékában elsősorban ez a nem éppen bájos lény jut főszerephez.

FÉLELEM ÉS RETTEGÉS A BÁZISON

Jakutföldön található az orosz fejlesztőcsapat központja, a hely érdekessége pedig a roppant szélsőséges időjárás, a hőmérséklet ugyanis nem ritkán elérheti a mínusz 60 fokot is. Aligha meglepő tehát, hogy alkotásaikban a fagy és a zord miliő kiemelt fontossággal bír: első fejlesztésük a The Wild Eight volt, melyben a hóval borított, veszélyekkel teli Alaszkában igyekezett életben maradni egy maroknyi túlélő. A remekül sikerült (bár jelenleg még mindig korai hozzáférésben található) anyagot aztán végül ilyen-olyan okokból eladták az azt kiadó HypeTrain Digitalnak, hogy így teljes figyelmükkel második játékukra, jelen cikkünk tárgyára koncentrálhassanak.

A Dead Dozentől sem állnak messze a nyomasztó helyszínek, ugyanis a történet szerint 1993-ban valamiféle titokzatos szibériai erő csal csapdába egy tucatnyi katonát, akik foggal-körömmel (és a felszedhető puskákkal) igyekeznek talpon maradni egy elhagyatott kutatóbázison. A túlélésért folytatott küzdelem egy belső nézetes akciójáték keretében zajlik, melyben a csapat egyik tagja szörnnyé változva vadászik a többiekre, akik pedig megpróbálnak mielőbb megszabadulni tőle.

ADATOK

KIADÓ
Fntastic

FEJLESZTŐ
Fntastic

MŰFAJ
multiplayer FPS

MEGJELENÉS
2018.03.07.

STÍLUSMINTA

Left 4 Dead
2008 (VALVE)

Killing Floor
2009 (TRIPWIRE INTERACTIVE)

Gúlként küzdve háromféle speciális képességet aktiválhatunk, amennyiben a hozzájuk szükséges energiát összegyűjtöttük. Először is lehetőségünk van az elvesztett életerőpontjainkat helyreállítani, néhány másodpercig ugyanis a bestia kínozni kezdi magát, ami által némiképp felgyógyul sebeiből. A második képesség egyfajta pajzsot nyújt, néhány másodpercre csökkenthetjük a bejövő találatok mértékét, ez idő alatt azonban mérséklődik a mozgási és támadási sebesség. Végül pedig berzerkerré változtathatjuk az amúgy is dühöngő és vérszomjas kreatúrát, aminek segítségével szaporábbá válik és gyorsabban viheti be halálos csapásait.

A túlélők ennél jóval földhözragadtabb módon védhetik meg testi épségüket. Egyrészt a pályákon elszórt fegyvereket és az azokhoz használatos lőszert vehetik magukhoz; sajnos túlzottan sokféle és változatos csúzlira nem érdemes számítani, pisztolyon, gépkarabélyon és shotgunon kívül más nemigen található (némi elsősegélycsomagot leszámítva), hiába kutatnánk tehát gránát- és rakétavető, netán egy kellemesen berregő láncfűrész után.

Minden menet előtt lehetőségünk van hozzánk és a körülményekhez illő hat szerep közül választani: dönthetünk például úgy, hogy felderítőként támogatjuk csapatunkat, ebben az esetben megnövekszik a cselekedeteink sebessége. Aki inkább a taktikai támadásokra kíván hangsúlyt fektetni, az néhány másodpercre megvakíthatja vagy lebéníthatja a célpontot, netán lelassíthatja egy jól célzott nyugtatótűvel. Az orvos képes bekötözni a vérző sérüléseket, karcolásokat, míg végül lehelyezhetünk csapdát is, mely aktiváláskor lassítja a belesétáló áldozatot.

Bár sokszor elégedetlenkedünk a csúszások miatt, a Dead Dozen kifejezetten jobban járt volna, ha kicsit később, kevesebb hibával jelenik meg.

BARIKÁDHARCOSOK

A vérgőzös csata és küzdelem célja, hogy túlélőként 12 percen át életben maradjunk, vagy pedig visszaküldjük az összes szörnyeteget oda,

Naaa, Gazsiiii, engeggyé' má' bee! Nem akarunk mi semmit elvenni, csak megmelengetnénk kicsit elgémberedett tagjainkat.

VADÁSZAT A CSÚF SZÖRNYETEGRE

A stílusmintában említett két remekművön kívül természetesen további lehetőségek is vannak, amennyiben hatalmas és/vagy kegyetlen bestiákat kívánunk csapatunkkal üldözni és csapdába csalni – vagy éppenséggel pont fordítva, puhány kis embereket szeretnénk néhány csapással ízekre szedni és vacsoraként elfalatozni.

EVOLVE STAGE 2

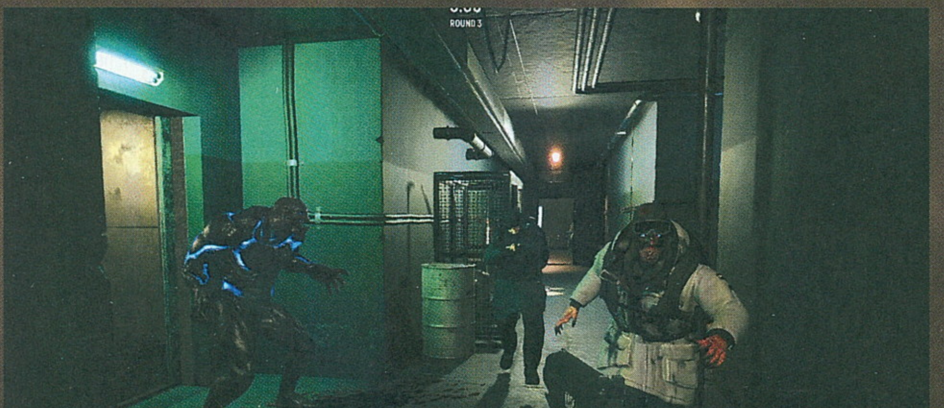
Elsősorban a Left 4 Dead-szériával és a Counter-Strike: Condition Zeróval szerzett magának hírnevet a Turtle Rock Studios, amely aztán útjára bocsátotta a ma már ingyenes Evolve-t, melyben 4 különböző karakter (mint például katona vagy gyógyító) vadászik egy többfajta képességgel felvértezett, hatalmas szörnyre.

DECEIT

Talán kevésbé ismert az angol Automaton 2017-es, mindenféle költség nélkül elérhető alkotása, azonban mindenképpen megérdemli a figyelmet, hiszen roppant szórakoztató ártatlan emberként a fertőzöttek elől menekülni, akik folyamatosan megcsapolják a vérrel teli tasakokat a rothadó elmegyógyintézetben.

DEAD BY DAYLIGHT

Gyenge idegzetűek számára mérsékelten ajánlott ez a 2016-ban megjelent horroranyag, amiben négy egyedi képességű, egyébként szerencsétlen túlélő igyekszik a szabaduláshoz szükséges generátorokat megjavítani, mialatt a kegyetlen gyilkos (aki akár Bőrpofa vagy Freddy Krueger is lehet) bárhonnan felbukkanhat.



A R6 Siege után nem meglepő, ha átlőhető falakkal teli épületben küzdenek a kommandósok, sőt lényegében már az sem újdonság, ha fertőzöttekkel szemben teszik ezt.

ahonnan jöttek – amennyiben ugyanis az egyik csapattagot megharapják, az is gúllá változik. Emberként nem csupán a kezünkben hordott karabélyokkal tarthatjuk távol a rémségeket, de kihasználhatjuk a terep adottságait is; az elhagyatott bázison járva-kelve az egyes termek bejáratait eltorlaszolhatjuk egy odatolt állvánnyal, ezenkívül pedig deszkákat is felszögelhetünk. Érdemes azonban ügyelni arra, hogy a fal nem mindenhol stabil, és itt-ott láthatóan kikezdte az idő vasfoga, ezeket a helyeket pedig a gúl mindössze néhány csapással betörheti.

A Dead Dozen jelenlegi változatában két helyszínen kapcsolódhatunk be a harcba: az egyik értelemszerűen a többemeletes, kiszolgált orosz központ, melyben az omló vakolaton túl rozsdás gépek, valamint erőteljesen szocialista hangulatot árasztó képek és feliratok biztosítják a szorongató érzést. A második egy megjelenés utáni patchben érkezett, amelynél végre kiszabadulhatunk a fojtogató falak közül, és egy erdővel körülvett farm nyugalmát zavarhatjuk meg, ahol néhány pajta és raktár nyújt némi biztonságot.

TIZENKETTŐ EGY TUCAT

Indulása napján a játék nem a démoni kreatúra, sokkal inkább a rengeteg bug miatt nyújtott ijesztő látványt. Már a menüben való bolyongás is könnyen fagyáshoz vezetett, gyors meccset indítva nem lehetett mérkőzést találni, de a privát szerverekre bekerülve sem volt részünk pozitív élményekben: ha nagy nehezen hajlandó volt betölteni a pálya, akkor is összevissza jelentek meg a karakterek, sőt volt, akit nem lehetett megölni, és mindössze egyetlen helyszín volt elérhető. A nyilvánvalóan ügyetlen start óta azért némiképp javult a helyzet: elkészült a második hadszíntér, javult a netes kód, és a fagyások száma is lecsökkent. A gond csupán az, hogy a játékosok száma erősen megcsappant, volt alkalom, hogy senkit nem találtam, egyedül pedig mérsékelten izgalmas a pályán csatangolni. Ráadásul eleinte a régiók közötti váltás sem működött normálisan (ez mára némiképp javult), esetleges partnereket pedig Discordon kutathatunk fel. Az ok vélhetően az egyensúly hiányában található, mivel gúllal játszva minimális az esély egy kellően bevédett és elbarikádozott csapat ellen, ugyanis szempillantás alatt meg lehet ölni, miközben megpróbál bejutni egy bebiztosított terembe. Ezenkívül a tanyasi terep sem ideális a rémség számára, itt ugyanis emberként úgy el lehet helyezkedni, hogy a gúl már akkor kifekszik, amikor befordul a kanyarban.

Fegyverekből roppant kevés akad (azok sem túlzottan izgalmasak), és a kezdeti 25 eurós ár is vélhetően sokakat elriasztott – ez szerencsére időközben 15-re redukálódott, ami nagyjából 4700 forint. Érdemes volna kibővíteni a játékot egy oktatómóddal vagy egy rövidebb kampánnyal, szívesen látnánk botokat, akikkel lehetne gyakorolni, és örülnénk újabb típusú küldetéseknek is az egyszerű lövöldözés mellett. Szerencsére nemrég jelentettek be egy új, áprilisban érkező kooperatív módot: az úgynevezett Szökésben három cimborával összeállva kell majd különféle kihívásokat és gépi ellenfeleket legyőzni, hogy kijussunk a Szibéria közepén lévő misztikus piramisból, miközben valamelyik társunk fertőzött. Egy-két érdekesebb csapda is színesíthetné még a mészárlást, de mindenekelőtt a két fél erőegyensúlyát kellene rendbe tenni. A készítők eddig napvilágot látott tervei alapján az új pályán kívül hamarosan további fegyverek válnak elérhetővé, emellett a harcosok is változatosabb külsőt kapnak. A konkurenciát és az eddig nyújtott tartalmat figyelembe véve nem volna túlzottan elrugaszkodott ötlet ingyenessé tenni a Dead Dozent, különben erősen kérdéses, hogy ki tud-e alakítani magának egy stabil rajongói kört, vagy pedig szépen lassan elsüllyed a méteres hóban, és ott magányosan csontmerevvé fagy. G

FARM TOGETHER

BÁJOS NAPSZÁMOSOK

[ÍRTA LOR] ***Még egy Farmszimulátor? Bizony! Ezúttal egy kiemelkedően aranyos darabot próbáltunk ki, ami ugyan sok-sok szempontból másolja a Farmville-t, de annál jelentősen többet nyújt, ráadásul már most a régi nagy kedvenc 2018-as reinkarnációjaként emlegetik a streamerek.***

Sokan emlékezhetnek arra az időszakra, amikor a Facebook egyik kapudrogja a Farmville nevű Flash-játék volt: rengetegen jelentkeztek be napjában többször is a közösségi oldalra, hogy learassák terményüket, újat ültessenek, na meg minél több barátot bombázzanak meghívókkal. Azóta a farmszimulátorok egészen hosszú utat jártak be, akár teljesen realisztikus járművekkel teli, a valós élet fizikai törvényeit imitáló programokkal üthetjük el az időt, elég csak a múlt hónapban bemutatott Cattle and Cropsra gondolni. A független fejlesztők még mindig látnak potenciált a plántáló-arató mechanizmusban, a spanyol Milkstone Studios fejlesztői pedig úgy döntöttek, hogy nem az összetettségre mennek rá, hanem az egyszerű, pihentető játékmenetre, amit a Farmville-hez hasonlóan megpróbálnak hasonlóan közösségi élménnyé tenni. A játéknak már a Steamre kerülés hetében hamar híre ment a közösségben, a stúdió egyik korábbi programját sem övezte ilyen mértékű érdeklődés ilyen rövid idő alatt, ez pedig főleg a streamereknek (és a Twitchnek) köszönhető, hiszen már most arra buzdítják a többieket, hogy csatlakozzanak egy közös farmozásra. Ahogyan mi is.

Kedves videojáték azoknak, akik szerint a Farmos kínálatban is túl sok már a szimuláció, de kevés a szórakozás.

A FARM, AHOL ÉLÜNK

A Farm Together még csak alfaverzióban került korai hozzáférésbe, de már most nagyon pozitív értékeléseket kapott, és igazából nem is annyira kezdeti változatról van szó, mert a fejlesztők bevallása szerint már majdnem teljesen kész állapotban van.

ADATOK

KIADÓ **Milkstone Studios**
FEJLESZTŐ **Milkstone Studios**
MŰFAJ **szimulátor**
MEGJELENÉS **2018.02.22.**

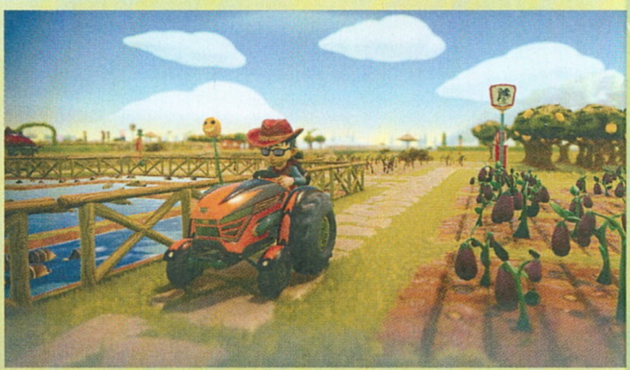
STÍLUSMINTA

Yonder: The Cloud Catcher Chronicles 2017 (PRIDEFUL SLOTH)
My Time at Portia 2018 (TEAM17)

Világmegváltó tervekkel nem rendelkezik, a játékmenet meglehetősen egyszerű: farmerként gazdaságunkat kell felvirágoztatnunk, ültetnünk, felügyelnünk, betakarítanunk, miközben minél több aranyra teszünk szert, és akkora birodalmat építhetünk, hogy az addig terüljön, ameddig csak a szemünk ellát. A mezőgazdászi műveletek közben tapasztalati pontokat is gyűjtünk, melyekért szintlépés a jutalmunk, így oldhatunk fel idővel újabb növényfajtákat, épületeket és más tárgyakat. Hogy ez ne legyen unalmas, arról pár küldetés gondoskodik, amelyekben mindig megadott mennyiségű dolgot kell összegyűjtenünk. Néha az esti partihoz van szükség pár almára és tejre, hogy pitével vendégelhessük meg a barátokat, vagy csak sok szép virágot kell szednünk a szeretteinknek – ilyen kis kedves mozzanatokra számíthatunk, markánsabb történetszál nem húzódik meg a háttérben.

A növények mellett ültethetünk fákat is, halakkal teli tavacskát telepíthetünk, vagy ólakat építhetünk haszonállatokkal – mondjuk csirkével, disznóval, tehénnel, akiket ugyanúgy kell etetni, majd betakarítani tőlük a jóságokat. A tehenek tejéből később sajt készíthető, ami aztán még drágábban eladható. Külön érdekesség, hogy minél többet takarítunk be bizonyos típusú terményből,

Mit is mondott az eladó? Egy evőkanálnyi vagy egy kiskanálnyi tápszer kell a halaknak? Kicsit mintha túl nagyra nőttek volna.



A kreatív tejcsárdások

A Milkstone Studios egy spanyol fejlesztőkből álló független csapat. Tagjai már nyolc éve fejlesztenek játékokat, és meglehetősen termékenyek, hiszen közel 30 címet adtak ki különféle platformokra. Tavaly a White Noise 2 című multiplayer horrorjátékot adták ki. Legsikeresebb alkotásuk a Ziggurat nevű dungeon crawler FPS, amit már 300 000 játékos vásárolt meg. Mottójuk, hogy „szórakoztató játékokat készíteni szórakoztató módon", végtelenül egyszerű és kedves grafikájú programjaikat pedig jellemzően alacsony áron kínálják. A név mögött meglepően kevesen állnak, mindössze öt fejlesztő munkálkodik a játékokon, a programozásért és a game dizájnért is a cég vezetője, Alejandro Gonzáles Fiel felel két karaktertervező, egy grafikus és egy sound dizájner mellett.

idővel az is szintet lép, így még több arany jár majd érte – például „tápolhatjuk" a salátánkat, ami alapvetően a legolcsóbb, legigénytelenebb növény, de egész szép summát szerezhetünk belőle, ha mesterévé válunk a termesztésének. Minden növénynél előre meghatározott, hogy mikor lehet azt elvetni, milyen időszakonként hoz termést – a lassabbakra akár két napot is várni kell, és lehet, hogy csak nagyon ritkán élvezhetjük a gyümölcsüket, de akkor busás jutalmat kapunk. Így a mi döntésünk, hogy adott idő alatt miből próbálunk minél gazdagabbá válni.

AZ IDŐ MÚLÁSÁBAN

Az évszakok 17 percenként változnak, ez adja meg a játékmenet fő keretét. Bizonyos fajtájú terményeket csak adott szezonban vethetünk el és arathatunk le, de az is erősen meghatározza a takarmányunk mennyiségét, hogy milyen az időjárás. Esős ősz esetén felesleges locsolnunk, nem tudjuk felgyorsítani a termény növekedését, aszály idején viszont kétszer annyit kell öntöznünk. A termőföldeken alapvetően ásni kell, majd a műveletlen földet a behintés előtt felszántani, ezután elültetni a kívánt terményt, öntözni azt, végül betakarítani. Utána kezdődik minden elölről, és a traktorunknak köszönhetően hálisten nem kell minden egyes kockát egyenként felásnunk, 9x9-es területeken végezhetünk el egyszerre egy műveletet, amíg bírjuk benzinnel, legyen az öntözés vagy aratás.

A játék a game dizájnerek által kedvelt „idle time", azaz haszontalan idő koncepciójával válik egészen addiktívvá: ha nem fut a program, akkor is pörög a számláló, így kilépés után ugyanúgy zajlik az élet a farmon. De szerencsére nem annyira, hogy hátrányunk származzon belőle. Ha például két napig nem lépünk be a programba, nem fog ránk rohadni a termés, legfeljebb nem tudjuk olyan hatékonyan kihasználni az időt. A csirkék sem halnak éhen, csak éppenséggel megáll a folyamat, hogy tojást tojjanak nekünk. Ez a megoldás pedig épp annyira ösztönző, hogy elegendő késztetést érezzünk a minél gyakoribb belépésre. Különösen dícséretreméltó az is, hogy a mai trendekkel szembemenve nincsenek mikrotranzakciók és különféle fizetős megoldások azért, hogy az időt siettessük, vagy más előnyökre tegyünk szert – igaz, arról egyelőre még nem tudni, hogy ezen szándékoznak-e később változtatni a fejlesztők.

A FARM NEM JÁR EGYEDÜL

A nagy szántás-vetés persze nem magányos tevékenység, ahogy a Farm Together címe is jelzi, egyben egy kooperatív játékról van szó. Ha a tétlen időkben nagyon égetné a kezünket a munka iránti vágy, átugorhatunk segíteni mások farmjára. Persze nem vandálkodhatunk szabadon, és a gondosan felépített birodalmunkat sem szabotálhatja más illetéktelenül. A jogosultságokat részletesen megszabhatjuk mezőgazdász segédeinknek: elsősorban a betakarításból vehetik ki a részüket, de ha eléggé megbízunk bennük, akkor ők is vethetnek, építhetnek, átmozgathatnak dolgokat, ez csak tőlünk függ.

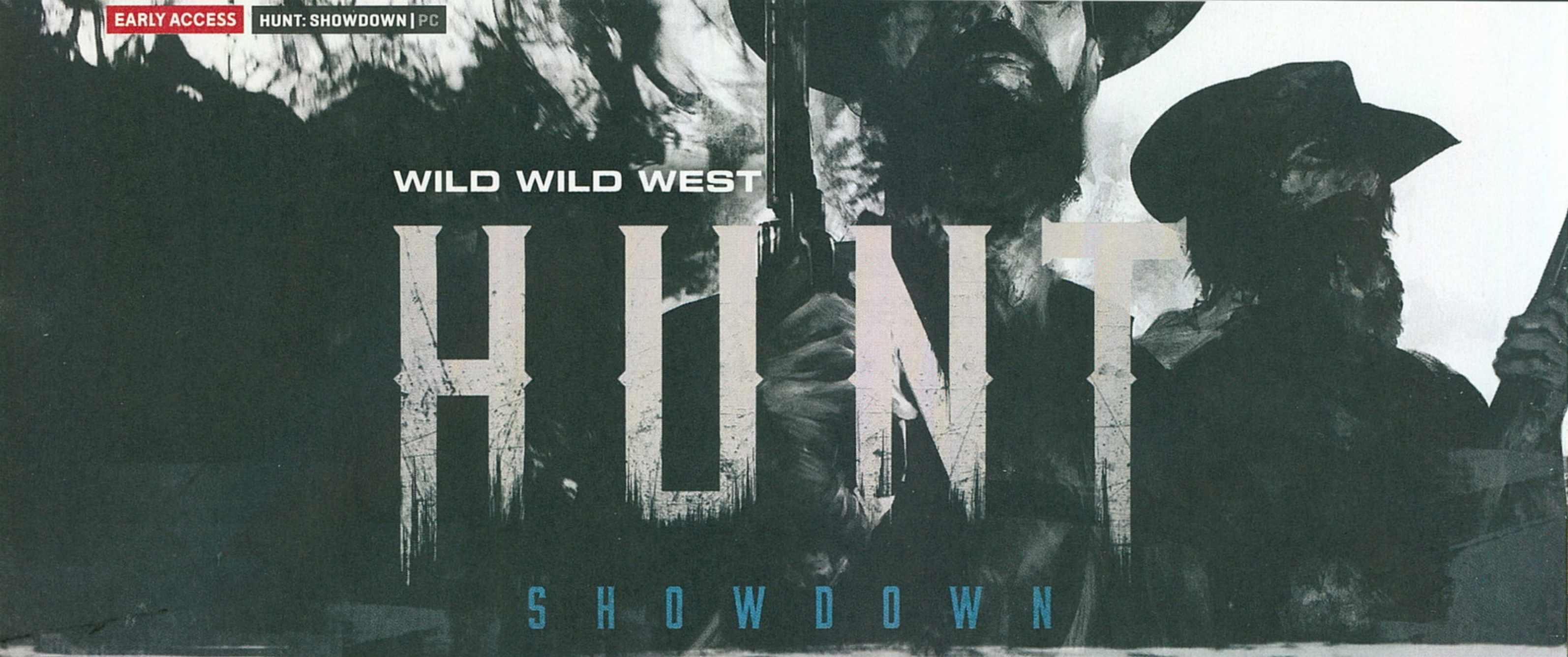
A farmunkat egyébként teljesen a sajátunknak érezhetjük, mert többféle dekorációs elemmel csinosíthatjuk: épületeket, kutakat, utakat, kerítéseket rakhatunk le. Emellett a traktorunk és az avatarunk is testreszabható, mindkettő egészen sok beállítással; a karakterünknek például mi lőhetjük be a magasságát és a bőrszínét, de kiegészítőkkel (pl. napszemcsivel) is elláthatjuk. Szintlépéskor ezekből is egyre többet oldunk fel.

Ugyan a grafika jelenleg még nem tökéletes (feltehetően az optimalizálás miatt), már most látható, hogy nagyon bűbájos darab készül. Az animációk kedvesen bugyuták, például amikor kisemberünk egy komplett kutat rak odébb. A különféle virágok, szentjánosbogarak, pillangók még élőbbé teszik a világot, és az évszakváltások is látványosak. Meglepően egyértelmű egyébként a kezelőfelület használata, nincs túl sok funkció, de azok okosan elrendezettek és az ikonok is érthetőek. Kameranézetből hármat is választhatunk, egészen közeli TPS külsőtől kezdve a felülnézetig, és kapunk egy Photo Mode-ot is, amivel megörökíthetjük a leglátványosabb pillanatokat.

A BÚZA EL VAN VETVE

A Farm Together sok vonásában mutat hasonlóságot mindenki kedvenc farmos Flash-játékával, mégis van annyira okos és egyedi, hogy ne lehessen klónnak nevezni, legalábbis minket már a korai hozzáférésű verzió is meggyőzött, és kellően lekötött. Jelenleg 15 euróért (kb. 4700 forintért) lehet megvenni a Steamen, ami igencsak korrekt árt, pláne a terveket nézve, hiszen a fejlesztők szerint hetente fognak érkezni az újabb tartalmak, és egy évnél tovább nem lesz Early Accessben a program, de annak elkészülte után is jönnek majd újabb tartalmak. Szóval, ha egy egyszerű, de pihentetően aranyos programra vágyunk, a Farm Together tökéletes választásnak tűnik, ám a nem különösebben érdekes küldetések és a hiányzó sztorivonal miatt számolni kell azzal, hogy hosszabb ideig akkor tudunk ellenni vele, ha alapból ilyen jellegű programot keresünk, és nem várunk tőle többet. Főleg a Stardew Valley és a Harvest Moon rajongóinak ajánlanánk, na meg persze azoknak, akiknek hiányzik a Zynga Farmville-je.

Megjöttek a srácok a szerkesztőségből. Ahogyan a program címe is mutatja, együtt a legjobb játékosan gazdálkodni.



WILD WILD WEST

HUNT SHOWDOWN

[ÍRTA WILSON] A Hunt: Showdown feltámadt hamvaiból, sőt teljesen megújult – a Left 4 Dead klónja helyett inkább egy teljesen egyedi keveréket szült a Crytek, a végeredmény pedig a műfajok határait elmosva, frenetikus tálalással és hangulattal próbál a 2018-as év meghatározó játékává válni.

Kevés erősebb motiváció létezik a világon az utolsó esélynél, a túlélésért való harcnál: a tét nem szimplán a siker, hanem maga a jövő. Ez a probléma az elmúlt évek során pedig többször is foglalkoztathatta azt a Cryteket, amely 10 évvel ezelőtt még egy szupersztárként kezelt, hatékony motort és kiváló játékot egyaránt fejleszteni képes csapat volt, mára azonban önmaga árnyékává vált – előbb a termékei, azt követően pedig stúdiói álltak a földbe, miután már az alkalmazottak fizetésére sem futotta. Ennyi év távlatából ezért leghíresebb sorozata, a Crysis elnevezése kimondottan találó, hiszen alkotói a cég legnagyobb, és egyben talán utolsó krízisét kénytelenek átvészelni. És ha a Hunt: Showdownon múlik, hogy jövő ilyenkor is lesz-e még Crytek, akkor nagy eséllyel igen a válasz. A Hunt ugyanis nem csupán az eddigi legjobb játék, amit valaha készítettek, de egyben a legújítóbb is.

A Crytek a sír szélén táncolva úgy tűnik, valami igazán maradandót alkot, ami az év egyik nagy meglepetése lehet!

LÁPVIDÉK

A Hunt: Showdown félrevezetően egyszerűen írható le, hiszen nem szól másról, mint olyan vadászokról, akik vadak helyett szörnyekre utaznak a 19. századi Louisiana fiktív térképein, mindegyik helyszínen egy nagy boss nyomait kutatva. Ha sikerül rálelni, csak meg kell ölni, majd egy rituálé keretén belül visszaküldeni abba a pokolba, ahonnét előmászott – ezt követően pedig angolosan lehet távozni a zsákmány után járó vérdíjjal. Természetesen a gyakorlatban már egyáltalán nem ennyire egyszerű a dolog: ott van rögtön a nyomozás fázisa. A meccsek elején minden esetben más helyről indul a start, és nem láb- vagy vérnyomok vezetnek a préda felé, hanem csak egy úgynevezett „Dark sight" nézetben, egyfajta démonlátásban észlelhető kék energiafelhők. Ezek mérete és intenzitása az egyetlen támpont a távolságot, illetve a pontos irányt illetően. Összesen három ilyet kell megtalálni és megérinteni, folyamatosan leszűkítve ezzel a vadászterületet (amit a bármikor előkapható térképen lehet a legegyszerűbben ellenőrizni és követni), és csak ezt követően derül ki, pontosan hol rejtőzik az éppen aktuális gonosz.

Eddig igazából egyszerűnek tűnhet az egész, csakhogy a Hunt: Showdownban nemcsak te, a játékos, de 9 másik ember is pontosan ugyanezt a feladatot kapja – itt ugyanis egy tető alatt sikerült fuzionálni a PvE és a PvP szabályrendszerét. Minden egyes meccsben összesen 10 résztvevő van, vagy szólóban, vagy kétfős csapatokban, és mindenki ugyanazt a prédát keresi, és ugyanúgy nyomokat követ (bár nem feltétlenül ugyanazokat, elvégre a térkép mérete miatt szó szerint több tucat van). Előfordul, hogy teljesen véletlenül sikerül rátalálni a bossra; az sem kizárt, hogy mire odaérsz, már rég leölték, vagy éppen a kiűzés (Banish) fázisa zajlik; rosszabb esetben a többiek már rég a kijárat felé tartanak a loottal.

ADATOK

KIADÓ
Crytek

FEJLESZTŐ
Crytek

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2018.02.22.

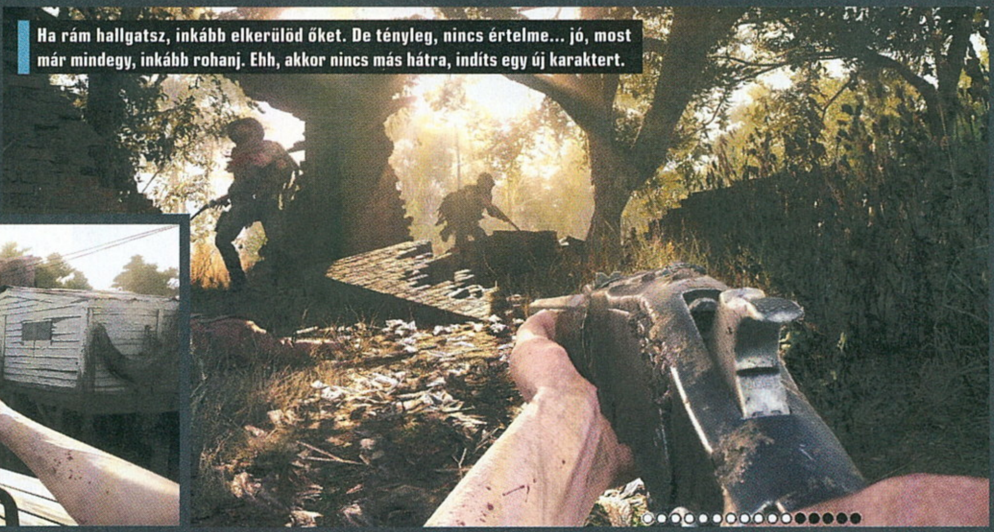
STÍLUSMINTA

Left 4 Dead 2
2009 (VALVE)

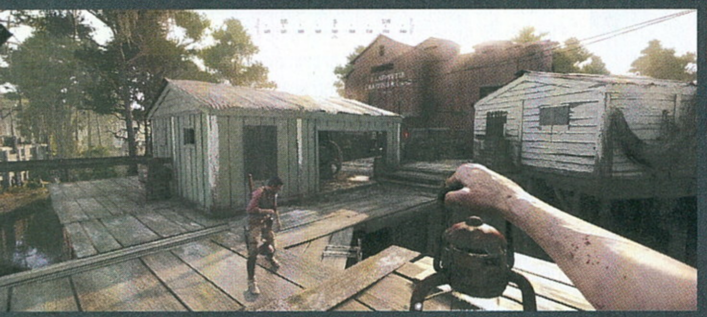
Killing Floor 2
2016 (TRIPWIRE INTERACTIVE)

MOCSÁRI KALANDOK

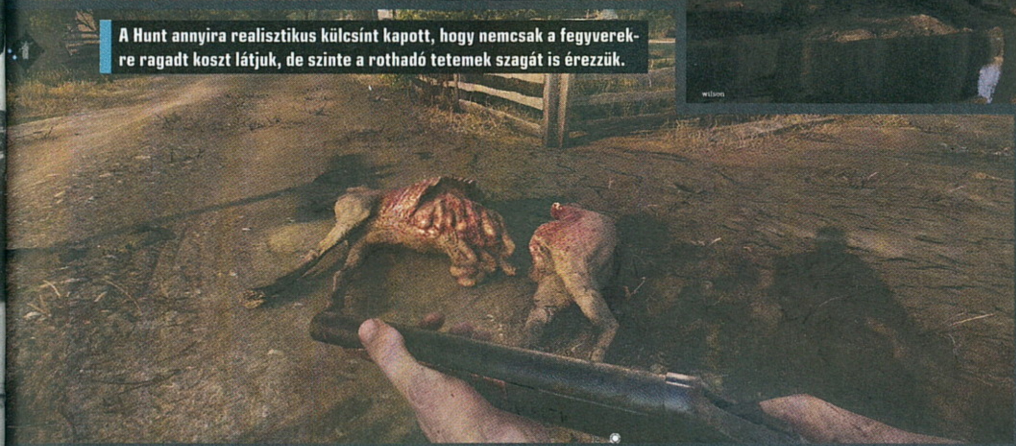
Ezt a macska-egér játékot csak tetézik a 19. századi témaválasztásból eredő korlátozások: a HUD kizárólag egy iránytűből, egy lőszerszámlálóból és sérülés esetén egy életerőcsíkból áll. Sosem tudni, még hányan vannak életben, mikor és ki halt meg, és a társat is csak az őt körülvevő halványkék sziluett jelzi. Ráadásul a fegyverarzenál is maximálisan korhű, gépfegyvereket, Winchester puskákat, shotgunokat, pisztolyokat adva a vadászok kezébe, persze azokból sem sokat: mindösszesen egy elsődleges és egy másodlagos fegyvert



Ha rám hallgatsz, inkább elkerülöd őket. De tényleg, nincs értelme... jó, most már mindegy, inkább rohanj. Ehh, akkor nincs más hátra, indíts egy új karaktert.



A Hunt annyira realisztikus külcsínt kapott, hogy nemcsak a fegyverekre ragadt koszt látjuk, de szinte a rothadó tetemek szagát is érezzük.



lehet csak cipelni, valamint kevéske felszerelést, és némi, egyszer használatos segédeszközt. A flintákon nincs távcső (bár a jövőben ez változni fog), csak iron sighttal lehet célozni, és minden golyó számít. Egyrészt, mert az újratöltés baromi lassú, másrészt meg, mert golyóból is kevés van. Az arzenál többsége 6-15 töltényt tartalmaz, a továbbiakat pedig csak lőszeresládákból lehet felszedni, ám ezek elhelyezése, illetve kínálata is véletlenszerű, vagy legalábbis a szerencsén (is) múlik.

Ezeken még csak-csak túl lehet lendülni, hiszen egy igazán komoly, szimulátorszerű FPS-ben (Red Orchestra, Tannenberg) is ez az életszerűség adja az igazi élvezetet, csakhogy a Hunt még ezen is csavar egyet azzal, hogy minden karakternek egy élete van. És ez nem csupán azt jelenti, hogy elhalálozás esetén bukjuk a meccset, de szó szerint az irányított hőst is, annak minden fegyverével, megnyitott képességével, megvásárolt eszközével. Az életerő mögött pedig valójában egy komplex rendszer van: nagy és kicsi szegmensekből áll, amiket végleg el lehet veszteni. Ha lángra gyúlunk, és nem sikerül időben eloldani, permanensen bukunk egy csíkot, de ugyanezt idézi elő a nem kezelt vérzés, illetve a földre kerülés is (ilyenkor egy társ még feltámaszthat). Ha sikerül legalább egy csíkot megmenteni, és így befejezni a küldetést, a megszerzett képességpontokkal vissza lehet vásárolni az elveszített életet, de sokkal nagyobb az esélye annak, hogy az irányított vadász végleg a túlvilágra távozik. Újat természetesen bármikor lehet szerezni, csak épp nem ingyen: a játék mindig 4 választási lehetőséget kínál, véletlenszerűen rakva össze az adott fickó fegyver- és felszerelésarzenálját, és a kínálat fényében csapva hozzájuk egy-egy árcímkét.

TÚLVILÁGI JAVAK

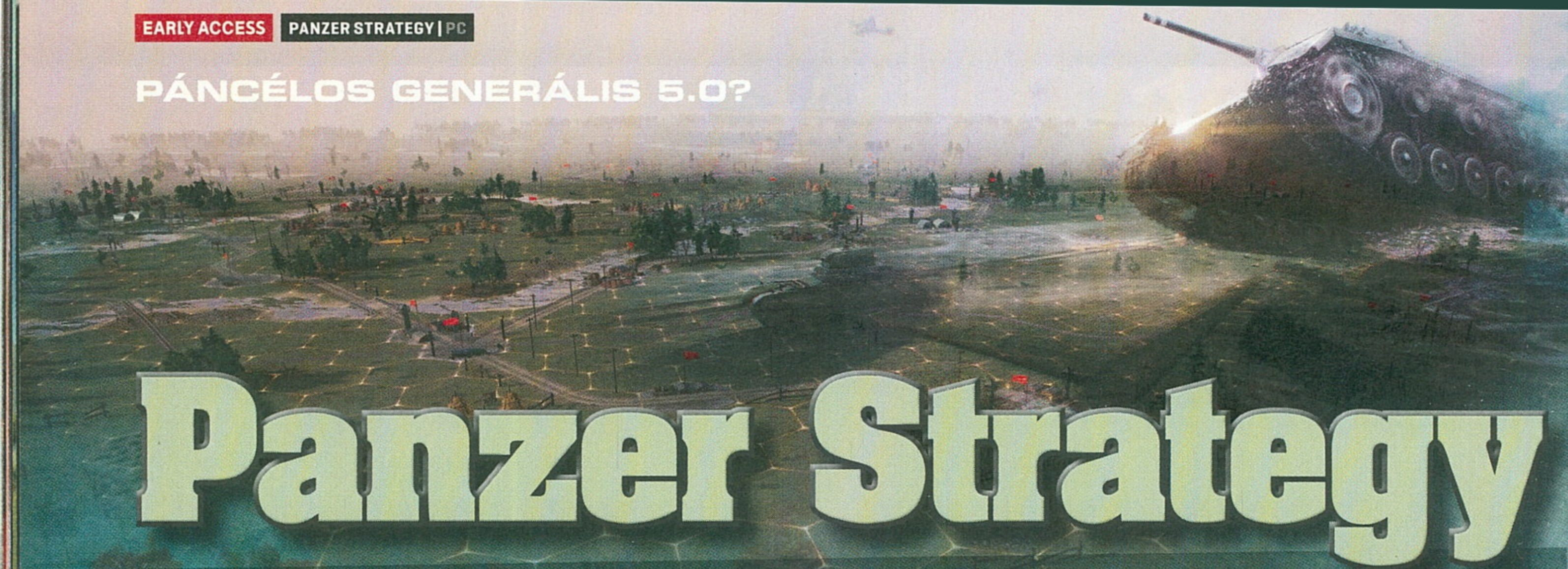
A pénz szerencsére nem jelent gondot, a missziók teljesítésével a gép elszámol a leölt ellenfelekkel, a teljesített objektívákkal, és ezek fényében kínál egy adott mennyiségű dollárt, valamint tapasztalati pontot, melyekből finanszírozható a fejlesztés. Vásárolható jobb fegyver, kibővíthető az életerőcsík, illetve megszerezhetők hasznos traitek (olyanok, mint a Call of Duty perkjei), mint például a kötszer gyorsabb használata, vagy a két elsődleges fegyver bevetése. A kijutás annál inkább problémás, sőt már a bossokhoz való eljutás is. Egyrészt folyamatosan ott az izgalom és a rettegés a többi játékos miatt, hiszen bármelyik bokorban, sötét mocsárban ott lapulhat egy ellenfél, másrészt a világot benépesítő szimpla szörnyek is hatalmas veszélyt jelentenek. Meglepően sok fajta van belőlük, a sima, egy késszúrással vagy puskatussal mért pofonnal megölhető zombikból van a legtöbb, de vannak méhrajokat küldő rondaságok, páncélozott monstrumok, fejnélküli húskolosszusok és hatalmasat harapó pokolkutyák is. Sokszor sokkal érdemesebb elkerülni őket, nem feltétlenül a lőszer tartalékolása miatt, hanem a lehető legkisebb feltűnés okozása érdekében – a vadászokat legjobban a zajkeltés, a puskalövés tudja lebuktatni, de a földön pihenő, felzavart madárrajok is azonnal elárulják az ember helyzetét, ahogy a kiszórt üvegtörmelékek, a szándékosan bekapcsolt gépek, az ólba zárt tyúkok és kutyák, és persze a robbanó hordók és olajlámpások. Ez persze visszafelé is igaz, ezeket az ellenfelek ellen lehet fordítani, csapdákat állítva nekik, várva a zajra odasereglő prédákat.

És őszintén szólva ez sokkal, de sokkal izgalmasabb, mint maguk a bossharcok. Jelenleg csak két főszörny van (egy gigantikus pók és egy húsbárddal támadó mészáros), és folyamatos mozgással, tetemes mennyiségű golyóval relatíve egyszerűen legyőzhetők. De náluk sokkal nagyobb veszélyt jelent a többi játékos, akik vagy lesben állva várják, míg más elvégzi a piszkos munkát, vagy offenzívát indítanak, esetleg valamelyik kijáratnál várják a lootot cipelőket, az életük árán is kirabolva őket. Ez az átláthatatlan sötétség miatt az éjszakai térképen válik annyira izgalmassá, mint egy komolyabban kiélezett PUBG-meccs – és legfőképp ez az izgalom az, ami a Huntot toronymagasan kiemeli a tömegből, na meg a frenetikus tálalás. Túlzás nélkül jelenleg ez a legszebb játék, amit valaha készítettek, de nemcsak szép, borzasztóan hangulatos is, amit egyedi korszakválasztásának, lovecrafti horrorelemeinek tudhat be. Nem fog akkorát szólni, mint tavaly a battle royale műfaj, de van annyira újító, mint azok képviselői – ez pedig korábban azért sem a Crytekről, sem az eddig, ebben a formában nem is nagyon létező műfajról nem volt elmondható!

HAMAROSAN ÉRKEZIK

A Hunt: Showdown fejlesztői publikus fejlesztési tervvel (https://www.huntshowdown.com/roadmap) próbálják életben tartani újdonsült rajongóik lelkesedését. Ez alapján tudjuk, hogy a közeljövőben nemcsak egy tonnányi új fegyver érkezik, de távcsövek és egyéb kiegészítők is jönnek, valamint egy egyelőre nem részletezett tarotkártya-rendszer, sőt a távoli jövőben egyfajta kraftolás is, amellyel feltehetően menet közben lehet számos hasznos, a túlélést segítő eszközt összerakni. Első körben azonban remélhetőleg inkább a szervereket rakják rendbe, azok ugyanis szó szerint minden nap összeomlanak, a hétvégi estéken pedig szinte teljesen játszhatatlanná válik az egész...

PÁNCÉLOS GENERÁLIS 5.0?



Panzer Strategy

[IRTA TIKA] **Hosszú évek óta várjuk, hogy egy klasszikus, körökre osztott wargame kitörjön a „hijnye, be csúf" skatulyából, most pedig itt a lehetőség, ugyanis ebben a játékban az Unreal Engine dübörög a háttérben, és a Panzer General mostohagyermeke járja vele a táncot...**

Az 1994-es Panzer General egy olyan mérföldkő a 2. világháborús játékok sorában, amit hiába kóstolgat az idő vasfoga, egyszerűen nincs jobb nála. Sikerét jelzi, hogy a hexás táptalajból anno egy egész kollekció nőtt ki, méghozzá a 5-Star Generalként (Panzer, Allied, Pacific, Fantasy és Star) is emlegetett kultikus sorozat. A tankgyár ezután sem állt le, 2001-ig szünet nélkül jöttek az újabb és újabb folytatások, javult a látvány, beköszönt a 3D is (lásd a PG3D Assaultot), ám a külső alatt józserivel végig ugyanaz a szív dobogott. Az SSI-t aztán bekebelezte a Ubisoft, majd tíz év néma csend után, 2011-ben a Slitherine tett egy kísérletet a feltámasztásra, de az új Panzer Corps sem tudott túllépni az elődök árnyékán, hiszen lényegében egy modernebb köntösbe bújt PG lett, igaz, a tartalom jelentősen bővült a később kiadott DLC-kkel. És itt el is érkeztünk a Panzer Strategyhez, amely újfent egy tisztelgés az SSI remekműve előtt, ezúttal orosz fejlesztőktől. És hogy most egy újabb szolgai másolat készül, vagy valami új, nos, erre keressük a választ...

Valahogy így kell modernizálni egy régi, az elmúlt években tulajdonképpen alig változó műfajt. A végeredmény már most is csodás.

AZ UNREAL HATALMA

Steamen jelenleg egy nagyon korai változat két küldetésébe lehet belekóstolni, az egyikben a spanyol polgárháború (Siege of Madrid), a másikban a lengyel hadjárat (Fall Weiss) elevenedik meg. És amikor azt mondom, hogy megelevenedik, úgy is értem, hisz a hatszögekre osztott harcmező és az Unreal Engine 4 találkozása nagyszerű dolog, de azt is fontos megérteni, hogy a játék ettől még nem néz ki úgy, mint a Company of Heroes. A lényeg, hogy minden harceszközt körbe tudsz járni a kamerával, és a 3D-s domborzat, a szépen betagolt városok, repülőterek mélységet és használható – a modern már kis túlzás lenne – hátteret varázsolnak a hexák köré. A kijelölt utakon gyorsabban gördül a sereg, de a sínek sem poénból vannak, hisz az átcsoportosításokhoz a vasútállomások egész során lehet bevagonírozni. Az sem baj, ha egy körökre osztott játék villant némi akciót, nos, ez az alanyunknál rendszeresen meg is történik. Többnyire akkor, mikor a kijelölt egység támadásba lendül, és a kamera odafókuszál például egy 37 millis ütegre, amint ráfordul, majd odapörköl a szomszédos páncélosnak, sőt néha a mozgási parancsok is aktiválják ezt a látványosabb, testközeli nézetet.

VÍZEN, FÖLDÖN, LEVEGŐBEN...

Mielőtt komolyabban elmerülnénk a játék világában, érdemes megvizsgálni a beígért küldetéseket. A tervek szerint a Weserübung, vagyis Norvégia megszállása lesz a következő térkép, ami elkészül. Ez a tengeri invázió a végső, nagyjából húsz szcenáriót felölelő listában ráadásul nem is az egyetlen, ahol a hajók dominálnak, ugyanis az Atlanti csata is a készlet része. A légideszant-hadművelet (Kréta) szintén kipipálhatjuk, ugyanígy a Lufwaffe és a Royal Air Force is meg fog mérkőzni Anglia felett, valamint az Oroszlánfóka hadművelet (azaz Nagy-Britannia megszállásának) betáblázása azt is sejteti, hogy a történelmet nemcsak újrajátszani, de alakítani is lehet. A nagy szárazföldi offenzívák leginkább keleten zajlanak majd, a Moszkva, Harkov, Sztálingrád és Leningrád körzetekkel, de páncélos-műveletekből is jut bőven, a francia védelmi vonalaktól, Tobrukon át egészen Kurszkig – utóbbi egyébként a játék legnagyobb méretű térképe lesz. Nem meglepő, hogy a hadjárat szerkezeti felépítését a Panzer Corps inspirálta (amit meg a PG), ergo az is számít, milyen szintű győzelemmel lépsz tovább (mondjuk a „briliáns"-t 10 lépésből, egy fél Lengyelország méretű térképen kutyanehéz összehozni), és aszerint épül fel a következő pálya. A küldetések ugyanezen okból másodlagos célpontokat is tartalmaznak, például ha Harkovnál sikerül elfoglalni a szovjet tanküzemet, akkor a következő pályán megúszható egy masszív T-34-es állomány feltűnése.

A madridi és a lengyel kiruccanás tapasztalatai alapján már most elmondható, hogy két fegyvernem viszi el a pálmát: a tábori tüzérség és a Stukák. A 88-as légelhárító ütegek sem kutyaütők, de ezekre leginkább a betonerődök aprításánál van szükség, illetve az ellenséges vadászokat tudják ütni-vágni, már ha a Bf109-esek

ADATOK

KIADÓ
Starni Games

FEJLESZTŐ
Starni Games

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2018.03.05.

STÍLUSMINTA

Panzer General
1994 (SSI)

Panzer Corps
2011
(FLASHBACK GAMES)

Egyelőre úgy tűnik, hogy a zöldek vesztésre állnak, de balról azért jön az erősítés, csak nehogy a hexák vágják el az útjukat.

lemaradnak az akcióról. A hexás alapokban egyébként nincs sok változás, egyik körben te lépsz az egységeiddel, a másikban pedig a gép, és ha kijelölsz egy Panzerkampfwagent, pontosan látod, mekkora távolságot tehet meg, meddig marad a biztos utánpótlást jelentő zónában, de gondolom, az sem meglepő, hogy felderítők nélkül egy lépést sem teszünk, mert bármelyik bokorban ott lapulhat egy páncéltörő ágyú. Megmaradtak a jól ismert „első csapás" képességek is, hisz számos egység az ellenség körében is képes automatikusan odapörkölni (még ha közvetlenül nem is ő kapja az áldást, ahogy a Panzer Generalban is láttuk), ilyenek például a vadászgépek, vagy a tüzérség, de a légvédelem is azonnal beköszön, ha a hatótávján belül történik valami mozgás (a levegőben). Általánosságban pedig elmondható, hogy a fegyvernemek a berögzült szokások (gyalogság ellen páncélos, páncélos ellen Stuka, Stuka ellen vadászgép stb.) mentén ütik egymást, de újabban – a valós domborzat miatt – már léteznek komoly kivételek, minthogy teszem azt, a hegytetőn befészkelt gyalogsági álláshoz csak „lábbal" lehet feljutni.

MINDEN FEJLŐDIK (AHOGY RÉGEN)!

A Wehrmachtra épülő kampányban három főszereplő, Manstein, Rommel és Guderian közül választhatunk saját vezért, mármint azt, hogy ki vigye a HQ (főhadiszállás) szerepét, amely ugye mindenkinél más és más bónuszokat ad a pályára kihelyezett parancsnoki jármű közelében. Régi hagyomány, és most sem törik meg, hogy a sereg egy részét továbbvihetjük a következő pályákra, s ezek az alakulatok idővel fejlődnek, kitüntetéseket, új képességeket kapnak, de addig is, a presztízs pontokból kiegészítőkkel lehet tömni mindenkit (önvédelmi géppuska, nagyobb üzemanyagtank, több lőszer, felderítés, speciális lövedékek, szállítójárművek és a többi). A korai típusokat újakra válthatjuk, szóval

Ama PG-pótlására való áfiumok

Mit is írhat fel receptre a doktor bá', ha elfogyott a Generalunk? Panzer General Online-t már biztosan nem, mert azt 2016 végén beszántották. A PG első részének böngészőből játszható verzióját viszont a Google a harmadik helyen dobja, én is rendszeresen rájárok. Még úgy is, hogy van Open General, ami a második rész rajongói átirata, rengeteg plusz küldetéssel. A People's Generalhoz szintén akad rajongói frissítés, 2. világháborús, PeG WWII néven. Viszonylag friss hír, hogy a Slitherine folytatást tervez a Panzer Corpshoz, és nem fogjátok elhinni, de ők is pont az Unreal Engine 4-t szemelték ki a 3D-s perspektívához, úgyhogy biztos lesz még a jövőben is „orvosság".

egy PzII nem szorongja végig a világháborút, persze ez is megvolt már a PG-ben. Érdekes lesz még a haditengerészet működése, vegyük csak például a rombolókat, amelyek szonárral rendelkeznek, tehát az U-bootok tökéletes ellenfelei, emellett két hex távolságból a csatahajóknak is keményen oda tudnak ütni a torpedókkal. Igen ám, de minden csatahajó automatikus sortüzet lő, ha egy kisebb hajóosztály a fegyverei hatósugarába lép, szóval azért erősen meggondolandó a történet.

A HÁBORÚ KEREKEIT „OLAJOZNI" KELL – PONT, AHOGY RÉGEN

A Panzer Strategy emberközeli léptékkel dolgozik, egy város legalább 5-6 hexből áll össze, egy repülőtér háromból, a folyókon pedig csak a kétéltű kiképzés segít át. A nagyobb települések bevétele rendre komoly fejtörést okoz – egyrészt az ott állomásozó „beásott" gyalogság mögött szinte biztosra vehető a tüzérség, sőt a légvédelem jelenléte, másrészt az utánpótlás ezeken a helyeken koncentrálódik. A centire kiszámolt lőszerkészlet és a nem túl nagyvonalúan mért üzemanyag ugyanis gyorsan elfogy, ha nincs mögöttünk hadtáp. A szárazföldi fegyvernem egyébként a városokban található (elpusztítható) depókból tölt fel, míg a légierő a repülőtereken (le- és felszállással). A depók között szabadon áramlik a hadianyag, és a folyamatot a térképen is nyomon tudjuk követni, így aztán egy város simán elvágható a hadianyagtól, tehát ez egy működő taktika lehet, mondjuk Sztálingrádban.

PANZER GENERAL ÚJ BŐRBEN!

Ami még „sántít" a 20 eurós (nagyjából 6200 forintos) Panzer Strategyben: nos, az irányításban szerencsés lenne, ha a bal klikken nem osztozna a kiválasztás és a mozgás. Jó lenne továbbá a látványon is csiszolni, mert épp a támadó animációkban tűnnek el a textúrák, vagy virítanak csúnya kontúrok. Egészében nézve viszont olyan lesz, amilyet szeretnénk, igazi Panzer General-os, német haditechnikákat is felvonultató hexás paradicsom. ■

Kicsit alacsonyan szállnak ma a madarak. Lehetséges, hogy szórványos golyózápor és némi bombaeső várható.

TENGERRE, TATA!

Sea of Thieves

[ÍRTA **STEELSAINT**] **KALÓZOKBÓL SOSEM ELÉG, ÉS TUDJÁK EZT A RARE FEJLESZTŐI IS, AKIK ELHOZTÁK NEKÜNK A SEA OF THIEVEST. A JÁTÉK A TÉMA VIDÁMABB OLDALÁT MUTATJA BE, EZÉRT FELFEDEZÉSRE, KALANDRA ÉS SZABADSÁGRA ÉRDEMES SZÁMÍTANUNK SKORBUT, MÉSZÁRLÁS ÉS AKASZTÁS HELYETT.**

Ki ne szeretne kalóznak állni? Hiszen nincs is jobb, mint a véget nem érő tengeren hajózni, ismeretlen szigeteken kincs után kutatva kikötni, mitikus szörnyekkel vagy életre kelt csontvázakkal megküzdeni, a nap végén pedig hamis muzsikaszó mellett megünnepelni ezt az egészet barátaink és némi grog társaságában. A Sea of Thieves elkészítésével a Rare arra vállalkozott, hogy visszaadja nekünk ezt az élményt, a kérdés már csak az, hogy sikerrel jártak-e?

MÉRHETETLEN SZABADSÁG

A Sea of Thieves nem piszmog sokat, egyből a kalózkodás sűrűjébe dob minket. Először kiválaszthatjuk a karakterünket egy csomó előre generált figura közül, aztán pedig egy kocsmában térünk magunkhoz, egy különösen jól sikerült éjszaka után. Bevezetést hiába várunk, onnantól kezdve ugyanis, hogy magunkhoz vesszük az asztalon heverő pisztolyunkat és kardunkat, minden rajtunk áll. Bár a játék alapját első ránézésre a különféle frakcióknak végzett küldetések jelentik, a valóságban senki sem kényszerít rá, hogy ezek közül akár egyet is megcsináljunk. A Sea of Thieves elsősorban a játékosok közti interakcióra fókuszál, ennek megfelelően pedig semmi sem kötelező benne. Ha akarunk, kihajózhatunk kincs után kutatva, ha akarunk, lerészegedhetünk a legközelebbi kocsmában, zenélhetünk a tengerparton vagy kilőhetjük magunkat egy ágyúból a poén kedvéért.

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Studios

FEJLESZTŐ
Rare

MŰFAJ
MMO

INFO

MEGJELENÉS
2018.03.20.

ÁR
Xbox One-ra, dobozosan 17 999 Ft, PC-re a Microsoft Store-ban 19 999 Ft.

GÉPIGÉNY
Intel Q9450 2,66 GHz vagy AMD Phenom II X6 3,3 GHz CPU, 4 GB RAM, 1 GB VGA, 60 GB HD, Windows 10.

Ezt a fajta nyugodt, stresszmentes játékmenetet segíti elő az is, hogy a Sea of Thievesben a végjátékot egyedül a különféle kinézetek jelentik. Nincsenek szintlépések, fejleszthető tulajdonságok vagy képességek, és a kezdeti fegyvereknél sem tudunk durvább mordályokat venni. A nehezen megkeresett aranyunk egyedül kinézetekre verhető el, hogy így jelezzük játékostársainknak, mégis mennyire vagyunk hétpróbás zsiványok.

LEGENDA SZÜLETIK

A Sea of Thieves célja papíron nagyon egyszerű: kalózlegendává kell válnunk, olyan tengeri ördöggé, akinek a nevét minden kocsmában tisztelettel vegyes félelemmel emlegetik. Ahhoz pedig, hogy ezt elérjük, három társaságnál kell feltornáznunk a hírnevünket egészen az ötvenedik szintig. Minden frakciót mással lehet lekenyerezni: a Merchant Alliance különféle állatok begyűjtését és leszállítását várja el tőlünk, a Gold Hoarders tagjai elveszett kincsek felkutatására küldenek minket, míg az Order of Souls színeiben halálból visszatért haramiákkal vehetjük fel a harcot. A térképen szétszórva összesen hat kereskedelmi állomás található, itt tudjuk felvenni a küldetéseket, illetve a kaland végén itt tudjuk elpasszolni a szajrét. Az egyes

Tippek, trükkök, tanácsok

NE ADD FEL!

A játék első egy órája kicsit talán nehéznek és érthetetlennek tűnhet a tutorial vagy bármiféle iránymutatás hiánya miatt, azonban ha egyszer rájössz (vagy utána olvasol), hogy pontosan mit is kéne csinálni, akkor onnantól kezdve egy teljesen más arcát mutatja majd a Sea of Thieves. Szóval ne hagyd, hogy a kezdeti nehézségek eltántorítsanak a kalózléttől!

SPÓROLNI FÖLÖSLEGES

A Sea of Thieves világában egyedül a küldetésekért, rangokért és kinézetekért kell fizetni. Minden más fogyóeszköz: a deszka, az életerőt visszatöltő banán, vagy a pisztolygolyó is ingyenesen visszatölthető, így fölösleges velük spórolni. Már csak azért is, hiszen a legtöbb nemcsak a szétszórt kereskedelmi állomásokon, hanem az elhagyatott szigeteken is fellelhető.

A FÉNYEKKEL CSAK OKOSAN

A hajón található lámpások eloltása elsőre talán felesleges apróságnak tűnhet, de a valóságban éjszaka hatalmas távolságokról ki lehet szúrni a tengeren pislákoló fényeket. Épp ezért megfontolandó és érdemes mindig sötétben közlekedni, akár azért, hogy elosonhassunk a ránk váró martalócok elől, akár azért, hogy meglepetésként csaphassunk le a prédánkra.

A kalózélet egyik legfontosabb ismérve a mesés kincsek utáni hajsza, amit természetesen a Sea of Thievesben is kiélhetünk.

frakciókhoz ezenfelül különféle kihívások is köthetőek, ezek teljesítése esetén pedig szintén növekedni fog a hírnevünk.

Ha pedig csak hajókázunk, akkor sem fogunk unatkozni. Az egyes szigeteken teára, lőporra vagy aranyra bukkanhatunk, mely eladható a megfelelő frakcióknak, néha pedig palackposta lapul a homokban, ami szintén elvezethet némi jutalomhoz. Akik pedig ennél nagyobb kihívásra vágynak, azoknak ott a Kráken és az erődök. Előbbibe véletlenszerűen futhatunk bele, és csak tartós ágyúzással szenderíthető jobb létre, utóbbiaknál pedig általában ott nyüzsög a többi játékos, akik nem sokkal barátságosabbak a szigetet védő csontvázaknál.

Ha pedig már a többi játékosnál tartunk, érdemes megemlíteni, hogy a Sea of Thieves bizony kőkemény PvP játék. Nincsenek szabályok, nincsenek védett zónák és főleg nincs fair play. Itt bárki szabadon kirabolhatja, lelőheti vagy elsüllyesztheti a másikat, és sokan élnek is ezzel a lehetőséggel, így nyugodtan feltételezhetjük, hogy az éjjel kivilágítás nélkül felénk suhanó hajó legénysége nem barátkozni akar.

VITORLÁT BONTS!

Amint meguntuk a szárazföldet, már mehetünk is a nyílt tenger felé. A játék indításakor választhatunk, hogy milyen hajót szeretnénk kérni: nagyobb galleont, vagy megelégszünk egy szerényebb szlúppal. Az előbbi csak és kizárólag más játékosokból verbuvált legénységgel vezethető, utóbbival viszont egymagunk is el tudunk boldogulni. A küldetések kiválasztása kifejezetten demokratikus formában történik: a legénység minden tagja bedobhat egy-egy megbízást a közösbe, aztán pedig szavazással lehet eldönteni, hogy mégis merre induljunk. A játék kifejezetten igényli a kommunikációt és az összedolgozást. Bár úgy is el lehet vezetni egy galleont, ha mindenki megy a saját feje után, azért sokkal könnyebb dolgunk lesz, ha megosztjuk elképzeléseinket a kormányt vagy épp a vitorlát kezelő kollegával. Legénységet elsősorban a barátaink közül érdemes toborozni, de elég próbálkozás után a véletlenszerű csapattársak között is lehet olyan arcokat találni, akikkel öröm szelni a habokat. A Sea of Thieves legerősebb pontja egyértelműen a hajózás lett. Kifutni a nyílt tengerre, elnavigálni a hatalmas sziklák és az alattomos homokpadok között a legjobb érzés a világon. A víz gyönyörű, az egyes szigetekre sem lehet panasz, a hajó irányítása pedig egyszerűen kifogástalan.

HÉT TENGER ÖRDÖGE LEGYEN A TALPÁN, AKI EGYMAGA HÓDÍTJA MEG A SEA OF THIEVES VIRTUÁLIS ÓCEÁNJÁT!

Nyugodt, napos időben öröm szép, komótos tempóban bejárni a tengert, de ha viharba kerülünk, akkor aztán fel kell kötni a gatyát! A hatalmas hullámok kegyetlenül dobálnak, ráadásul a jócskán lecsökkent látótávolság miatt sosem lehet tudni, mikor fogunk orrvitorlával levenni egy masszív sziklát. Persze ha el is süllyedne a hajónk, akkor sincs gond: a helyszínen megjelenő segítőkész sellő azonnal egy közeli szigetre szállít minket, ahol már vár a következő lélekvesztőnk.

ÉRTÉKELÉS

A Sea of Thieves egy ígéretes játék, melynek az alapjai szilárdak, viszont jelenleg hiányzik még belőle némi tartalom. Ha kibővítik, kifejezetten élvezetes alkotás lehet.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
A hajózás nagyon el lett találva, ahogy a grafika és a játék hangulata is.

KONTRA
Az újjáéledési rendszer miatt nehézkes PvP és a nem túl bőséges tartalom.

77%

DE A RUMOT MIÉRT?

A Sea of Thievesnek jelenleg két komolyabb hibája van, amelyek megakadályozzák, hogy igazán jó játék lehessen belőle: ezek közül az egyik az újjáéledési rendszer. Alapból a hajónkon jelenünk meg egy-egy halál után, ha pedig az is elsüllyedt, akkor pár szigettel arrébb folytathatjuk a kalandozásainkat. Mivel ez a táv nem túl nagy, simán visszamehetünk oda, ahol elsüllyedtünk, hogy bosszút állhassunk saját magunkért. Így viszont hiába intézünk el valakit, az pár perc múlva jó eséllyel újra a nyakunkon lesz teljesen feltöltött készletekkel és hibátlan hajóval. A másik, jóval súlyosabb probléma a tartalom hiánya. A küldetések eléggé repetitívek, és kozmetikai elemekből sincs olyan sok, főleg, ha figyelembe vesszük, hogy a végjáték gyakorlatilag kimerül a minél menőbb kinézet hajkurászásában. Hogy ez kit mennyire zavar, azt persze embere válogatja, én teljesen jól elszórakoztam így is, de érthető, ha valakit elijeszt, hogy ilyen kevés a tennivaló. A játék alapjai ettől függetlenül a helyén vannak, a hajózás egyszerűen tökéletes, és a hangulatra vagy a grafikára sem lehet panasz, ezért a Sea of Thievest talán úgy lehetne a legjobban jellemezni, mint egy hatalmas homokozót, amiből sajnos még hiányzik a lapátok és vödrök jó része.

SZÁRAZFÖLDI PATKÁNYOK KÍMÉLJENEK!

A Sea of Thieves egy igen jó játék is lehetne, azonban hiába a stabil alapok, a tartalom hiánya megérződik rajta. A Rare ettől függetlenül nagyon jól vissza tudta adni a kalóz életérzést, szóval, akinek már óvodában is koponya és lábszárcsont volt a jele, az valószínűleg itt is megtalálja a számításait. Mindenki másnak viszont azt tanácsolnám, hogy várjon még, amíg befut néhány bővítés! G

MENTSD A MENTHETŐT!

Fontos tudni, hogy ha el is süllyed a hajónk, a rajta található kincsek még egy darabig lebegni fognak a vízen. Épp ezért ha időben visszaérünk, akkor még esélyünk lehet arra, hogy megmentsünk valamennyit a rakományból. A szárazföldön még jobb a helyzet, amit ott rejtünk el, az csak akkor szívódik fel, amikor kijelentkezünk, amúgy bármikor visszamehetünk a szajréért.

A NAVIGÁCIÓ A KULCS

Az összecsapások és üldözések során érdemes fejben tartani, hogy a nagyobb testű, több vitorlával rendelkező galleon hátszélben könnyen lehagyja a szlúpot, azonban szembeszél esetén már a kisebb hajó a gyorsabb. Épp ezért a széljárás folyamatos figyelése és az ehhez való alkalmazkodás a játék elengedhetetlen része, ha ezt ismered, könnyebben vívhatod meg a tengeri csatákat.

A LŐPOR A BARÁTOD

A lőpor egy igazi multifunkciós tárgy ebben a játékban. Ha épp nincs rá szükségünk, akkor eladhatjuk a kereskedőknek némi hírnévért és aranyért cserébe, ha pedig csatázni kell, segítségével igen gyors tempóban bonthatjuk le a másik hajóját. Ráadásul könnyen találhatunk belőle az elhagyatott szigeteken, vétek lenne hát nem berámolni a fedélközbe néhány hordóval a matériából!

HÍVD A HAVEROKAT!

Bár a Sea of Thieves egyedül is játszható, azért ez a cím mégiscsak akkor a legélvezetesebb, ha csapatban, teljes legénységgel vágtok neki a tengernek. Így egyrészt nem egyedül kell kezelned a térképet, a vitorlákat, a kormányt, a vasmacskát és az ágyúkat, másrészt pedig akkor is jól jön néhány plusz kéz, ha valaki más is szemet vetne az általatok összeharácsolt kincsekre.

A NAGY SZÖKÉS

A WAY OUT

[ÍRTA BRYCE]

AZ A WAY OUT A 2017-ES E3 EGYIK LEGÉRDEKESEBB DARABJA VOLT: ELŐSZÖR IS, MERT NEM ÚSZUNK A BÖRTÖNBŐL SZÖKŐS JÁTÉKOKBAN, MÁSODSZOR PEDIG, MERT EZÚTTAL EGY KIZÁRÓLAG KOOPERATÍV MÓDBAN TOLHATÓ PROGRAMMAL KECSEGTETTEK MINKET A FEJLESZTŐK. NEM EGY SŰRŰN LÁTOTT KONCEPCIÓ, AZ EGYSZER BIZTOS.

A Hazelight ígéretei egyszerűek voltak: te és a barátod átveszitek az irányítást két karakter fölött, és végigmentek egy előre megtervezett, lineáris hullámvasúton, ahol bár a történet fajsúlyosan van jelen, mégsem a finálé, hanem az odáig elvezető út az, ami a program sava-borsát próbálja nyújtani. Josef Fares és csapata az alapfelállást egy az egyben átemelték az akkor még Starbreeze Studios égisze alatt fejlesztett Brothers: A Tale of Two Sons című programjukból. A lényeges különbség annyi, hogy míg annál csak lokális co-op mókára volt lehetőség, addig a börtönszökéshez nem szükséges, hogy a partnerünk mellettünk üljön – bár a fejlesztők mindent elkövettek annak érdekében, hogy mégis visszahozzák a régi idők egygépes játékainak hangulatát.

A BOSSZÚ BÖRTÖNÉBEN

A program két, egymásnak teljesen idegen börtöntöltelék kalandjait meséli el; két olyan emberét, akik normál esetben messziről elkerülnék egymást, most mégis arra vannak kárhoztatva, hogy összefogjanak. Az egyikük a hirtelen haragú, szarkasztikus poénokkal dobálózó Leo, aki már fiatal kora óta bűnözőként tengeti mindennapjait, mígnem egy balul elsült gyémántrablás eredményeként hűvösre kerül. A másik a főiskolára járt bankár Vincent, akit a szervezett bűnözéssel való összejátszás, majd az onnan való menekülés juttatott börtönbe. Ők ketten egy gyors és intenzív ismerkedő kurzus után (értsd: meg akarják agyalni őket) kezdenek összedolgozni – nemcsak azért, hogy megszökjenek a börtönből, hanem hogy bosszút állhassanak saját nemezisükön is. Csakhamar kiderül, hogy ez a személy mindkettőjük számára ugyanaz a fickó, egy bizonyos Harvey lesz…

Elég hamar nyilvánvalóvá válik számunkra, hogy mind Leo, mind pedig Vincent más megközelítéssel áll hozzá a világhoz, és mindez hatással lesz a felmerülő problémák megoldásaihoz szükséges tervek elkészítésére, vagy pusztán arra, a pályákat benépesítő NPC-ktől információt szerezhessenek. Lesznek a történet folyamán nagyobb akadályok, amiket mind a két karakter teljesen másként kíván megoldani – ebben az esetben két opció közül kell választaniuk a játékosoknak. Bár ezek a döntések csak az adott történést befolyásolják, és a cselekmény további részére nem lesznek hatással, mégis meglepően szórakoztatóan sikerültek. Ennek oka a főszereplőkben keresendő, hiszen legyen szó akár az adott problémára kiötlött villámtervekről, akár a pályákon elszórt, megszólítható NPC-kről, más-más reakcióra számíthatunk

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Hazelight Studios

MŰFAJ
Kooperatív akció-kaland

INFO

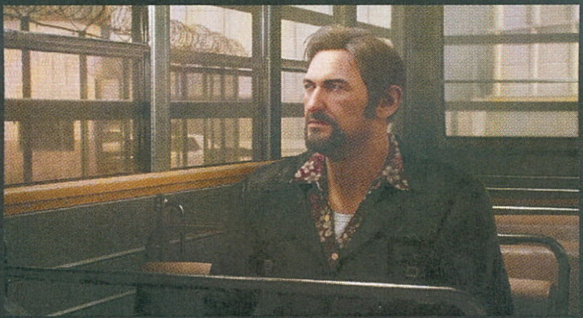
MEGJELENÉS
2018.03.23.

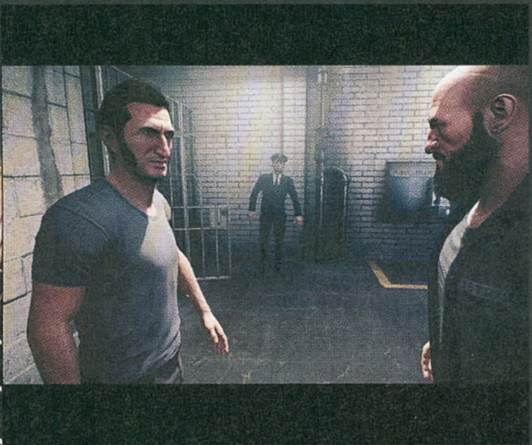
ÁR
Originen 29,99 euró (kb. 9.500 Ft)

GÉPIGÉNY
Intel Core i3-2100T 2.5GHz / AMD FX 6100 CPU, 8 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 650Ti 2 GB VGA, 25 GB HDD.

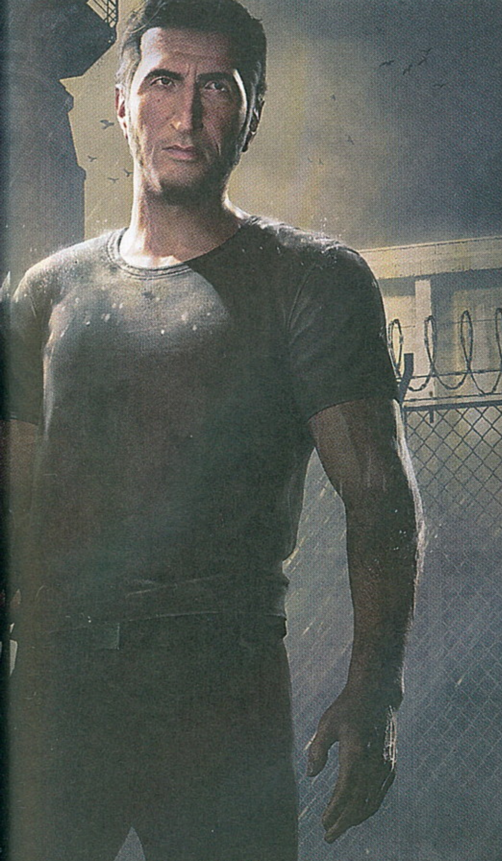
EGY PÉLDÁNY IS ELÉG A KOOPERATÍV MURIHOZ

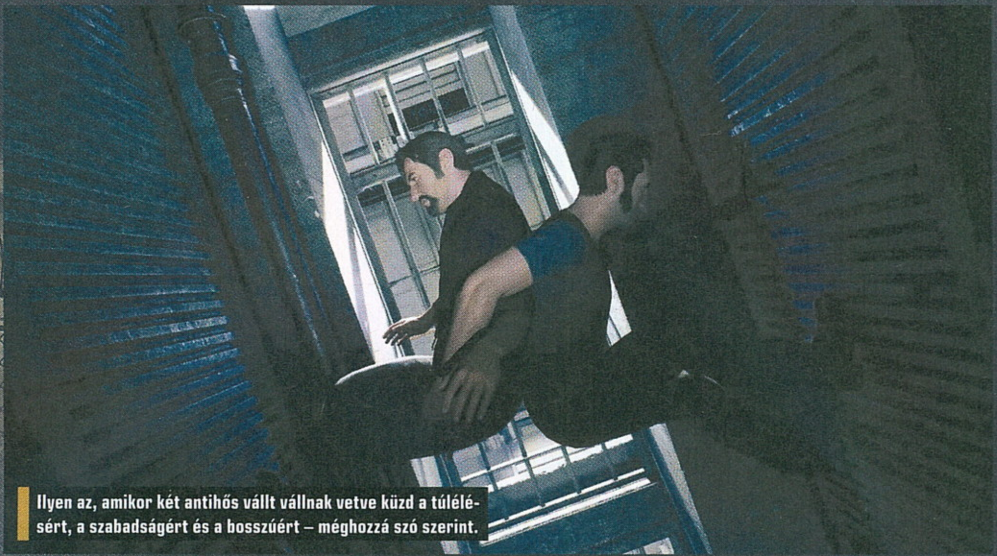
A bejelentés óta tudjuk, hogy az A Way Out egy kifejezetten kooperatív játékmenetre kihegyezett akció-kalandjáték, melynek legnagyobb ismérve, hogy teljes mértékben erre a mechanikára épít. A kampány csakis párban, egy baráttal játszható, amit a játék készítője, Josef Fares az első trailer bemutatása óta előszeretettel sulykol. A jó hír az, hogy az A Way Out teljesítéséhez egyetlen kópiára lesz szükségünk, és nem kell mindkét félnek megvásárolnia a játékot. Miután letöltöttük a programot, a menüben kikereshetjük, majd meghívhatjuk bármelyik, a barátlistánkon szereplő cimboránkat, aki a felkérést követően azonnal elkezdheti leszedni a trial verziót. Miután ez megtörtént, a második játékos gond nélkül, azonnal csatlakozhat társához, és együtt játszhatják végig a nagyjából 6-8 órát felölelő kalandot.





A börtönből megszökni nem nehéz, szabadnak maradni viszont annál inkább az. Itt kezdődik csak az igazi kaland!





Ilyen az, amikor két antihős vállt vállnak vetve küzd a túlélésért, a szabadságért és a bosszúért – méghozzá szó szerint.

tőlük. Jómagam többségében Leót irányítottam, így hol sértő, hol gúnyos megjegyzésein tudtam elmosolyodni. Csak javasolni tudom, hogy amikor tehetitek, menjetek oda minden karakterhez, azok a mindössze pár perces beszélgetések ugyanis a legtöbb esetben egy jóleső röhögés melegágyai lehetnek.

A történet nem kevés komolyabb fordulatot tartalmaz, amiknél a kezdeti, remekül elkapott, lazább hangulat után már kicsit hajtóereje pár óra után elveszíti lendületét, ennek oka pedig, hogy egy papírmasé gonosztevő lett, akiről a későbbiekben csak az derül ki, hogy gonosz – upsz, spoiler. Aztán ott van Vincent, akinél egyértelműen meghúzódik egy erős, családon belüli konfliktus. Ez remek táptalaja lehetett volna a további cselekménynek, vagy elmélyíthetné a szereplő döntéseit, ám ezzel is csak a történet utolsó felében, azaz a nagy csavar után kezdenek egy kicsit (!) foglalkozni az írók. Így a hatalmas drámai fordulat nem éri el azt a hatást, amit az alkotók minden bizonnyal szerettek volna.

KETTEN A VILÁG ELLEN

Volt itt már szó történetről, karakterekről, na de mi a helyzet magával a játékmenettel? Nos, a program ezen a fronton

Az EA jó lóra tett az A Way Outtal, és ha hihetünk Faresnak, a kiadó egy fillért sem kap az eladásokból.

kilóg a lóláb. Olyan szereplők is képbe kerülnek (pl. Leo családja), akik bár nem válnak zavaróvá, jelenlétükkel csak azt próbálják nyomatékosítani bennünk, hogy Leo egy rendes ember. Ez viszont egy olyan információ, amit a forgatókönyv már a játék elején a szánkba rág, szóval nem éreztem szükségét, hogy ezen a kérdésen többször is lovagolni kelljen. Jose piszok szimpatikus karaktereket írt, így amikor a történet átcsap drámába, akkor sem a kiszámítható fordulatok vagy a klisék zavartak a legjobban, hanem hogy vagy nincsen, vagy pedig totálisan kiaknázatlan pár fajsúlyosnak tűnő történeti szál. A nagyon gonosz Harvey likvidálása egy remek cél a játék elején, de is bukdácsolva, de megállja a helyét, és teszi mindezt úgy, hogy tökéletesen tartja Josef azon ígéretét, miszerint szándékukban állt nem túltolni a program egyik elemét sem, így téve változatossá a játékmenetet. Van itt lopakodás, autós és gyalogos üldözések, fejtörők és fegyveres összecsapások is, ezek között pedig nem egy alkalom akad, amikor úgy vagyunk egymásra utalva, hogy a társunk nincs közvetlenül mellettünk. Játékmechanikai szempontból ezek a szekvenciák lettek a legjobban eltalálva, azaz amikor távolról összedolgozva kell egy feladatot megoldanunk. Legyen szó akár arról, mikor az egyikünknek el kell terelnie a börtönőr figyelmét, míg a másikunk a WC-tartály mögött próbál rést csinálni, vagy mikor egy autót kell közösen újra működésre bírnunk. Sajnálatos, hogy ezekből a

ÉRTÉKELÉS

Egyedi és szórakoztató kooperatív játék, ami az utolsó harmadára kicsit elfárad, veszítve így az eredeti koncepció célkitűzéseiből.

TALÁLÁS:	90%
TARTALOM:	75%
JÁTÉKÉLMÉNY:	85%

PRO

Leo és Vincent karaktere, remek ötletek egyvelege, minijátékok.

KONTRA

Kiszámítható csavarok, suta és a vége felé túltolt lövöldözős szakaszok.

83%

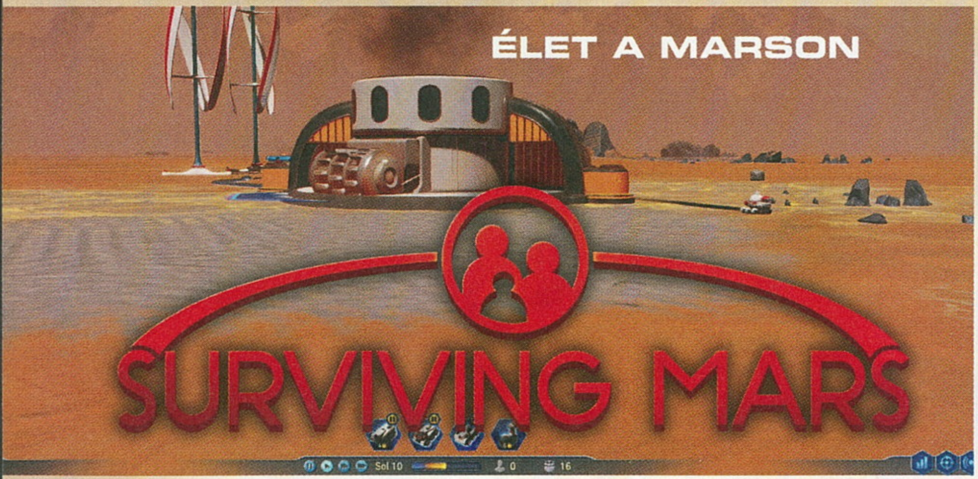
szakaszokból viszonylag kevés került a játékba, hiszen a legtöbbször vagy menekülni kell – ami a játékélmény és a technológia szintjén is pazar élmény –, vagy pedig lövöldözni, amik, bár teljesen „oké" szinten működnek, de rendesen elvesznek a „couch co-op-élményből".

Ezek mellett került még a programba egy tucatnyi apróbb minijáték is, amik csak pár percig kötnek le, de addig is jó szórakozást nyújtanak, legyen szó akár a baseballról (megvertek benne), a connect fourról (ebben is), a kerekesszék egyensúlyozásról (ebben is...), a dartsról (...), vagy akár a patkódobásról (háhá, ebben már nyertem!). Az egészet a történet utolsó pár órája töri meg, ahol is egy gyengébb Gears of War és Uncharted keverékbe csap át a játék a lövöldözős szekcióival, és hát a nem túl kiemelkedő AI szinte semmilyen kihívással nem szolgál.

A HYPE RABJAI

Technikai fronton az Unreal Engine 4 gondoskodik a látványról, aminek újra lehetőség adatott, hogy bizonyítsa: még mindig az egyik legjobb motor a piacon. Helyenként belefutni pár elnagyolt textúrába, de az összhatás bámulatosan szép, legyen szó akár a börtön sötétjében pásztázó reflektorfényekről, vagy egy, a napsütés által bevilágított erdőről. Szinkron terén a főbb szereplők hangjai telitalálatnak bizonyultak (külön pacsi Josef Fares tesójának, Fares Faresnek!), zenei fronton pedig, bár nem kapunk semmi kiemelkedőt, a képernyőn történtekhez remekül asszisztálnak a felcsendülő szólamok.

Az A Way Out egy nagyszerű ötletű, ambiciózus projekt, ami jópofa megoldásaival támogatja meg kooperatív játékmenetét, emellett pedig két remekül eltalált és szerethető karakterrel operál. Mégis mindezt beárnyékolja a rengeteg kihagyott történeti dráma, játékmenetileg meg az utolsó harmad, ahol a gyenge lövöldözős szakaszok kerülnek előtérbe, visszavetve a csapatmunka hangsúlyát. Ennek ellenére még így is bőven annyi szufla van a programban, hogy élvezettel üld végig a durván 6-8 órás játékidőt (ezt ugye szorozhatjuk kettővel), mivel Leo és Vincent annyira a szívedhez fognak nőni, hogy látni akarod, miféle finálé vár rájuk az alagút végén.



[ÍRTA **WILSON**] **Kolonizáljuk a Marsot – az emberiség egy nagyon is lehetséges jövőjét képzeli el az a bolgár csapat, amely a tycoon műfajban már többször is bizonyította rátermettségét és hozzáértését, ráadásul most a stratégiai stílust uraló Paradox keze alá dolgoztak be!**

Isten tervez, ember végez, a dinoszauruszok pedig megesznek mindent – vagy, ha egy idegen bolygón vagyunk, akkor nem ők, hanem a sugárzás, az oxigénhiány vagy szerencsétlenebb esetben maga a homok végzi el a piszkos munkát. A Marson istenből és dinoszauruszból meglehetősen kevés van – kereken zéró –, homokból és kihívásból viszont annál több. És bár Elon Musk Teslája végül elkerülte a vörös bolygót, a Paradox és a Tropico-sorozattal ismertté vált Haemimont viszont sikeresen vette célkeresztbe a Marsot. A banánköztársaság után ugyanis most a naprendszer ezen bolygóját kell kolonizálni, a kapitalizmus és a dekadens nyugat helyett ezúttal az elemeket nevezve ki ellenségnek. Itt bizony nem a beszivárgó ügynökök jelentik majd a legnagyobb problémát, hanem maga a túlélés, amely egy korábbi Haemimont-játékban sem volt még ennyire nehéz.

VERDÁK

Ez a túlélés pedig egyáltalán nem a szokásos módon zajlik. Kezdésnek azért nem, mert a Surviving Mars vérbeli stratégia, egész pontosan városépítős tycoon. Azaz van egy hatalmas (ezúttal szó szerint bolygó méretű) terület, ahol a rendelkezésre álló eszközökkel kell egy önellátó és jól működő települést felhúzni. A Mars azonban nem az a hely, ahol egy városközponttal és pár telepessel kezdünk, sőt a játékmenet több szakaszra oszlik. Az első maga a partraszállás. Megérkezik a planétára az első űrhajó, és kigurulnak belőle a járművek: egy drónparancsnok, amely az automatizált építőegységeket koordinálja; egy felfedező, amely a szektorokra osztott, szondával feltérképezhető anomáliákat kutatja; valamint egy málhás szamárként funkcionáló teherautó-szerűség, amely képes a felszín feletti nyersanyagok kibányászására és egy depóba való átszállítására.

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
Haemimont Games

MŰFAJ
tycoon

INFO

MEGJELENÉS
2018.03.15.

ÁR
Steamen 40 euró, azaz kb. 12 000 Ft.

GÉPIGÉNY
Intel Core i3 CPU, 4 GB RAM, Geforce 620/Radeon 6450 1 GB VGA, 6 GB HDD, 64-bites Windows 7.

És az emberek? Nos, nekik ilyenkor még nem osztanak lapot, a kolónia első korszaka ugyanis nélkülük zajlik. Ilyenkor még meglehetősen kevés dolog miatt kell aggódni, és a folyamat mindig ugyanúgy zajlik: gondoskodni kell az energiáról, és el kell kezdeni a nyersanyagtermelést. Áramot többféleképpen is lehet generálni, a legegyszerűbb napelemeket lerakosgatni, hiszen napfényből korlátlan mennyiség áll rendelkezésre – csakhogy amint beköszönt az éjszaka, lecsap a rezsidémon, megszüntetve az áramtermelést! Persze egy akkumulátor ezt ki tudja küszöbölni, de olyan további áramtermelő eszközök is rendelkezésre állnak, mint a szélturbina vagy a generátor. Az egyes épületekhez kezdetben leginkább csak fémre és betonra van szükség: fémet sziklákból, meteorokból lehet kinyerni, betont pedig a felszínt szó szerint felmaró, kitermelő épület ad. Az így összekapart javakat aztán a drónok az erre kijelölt depókba szállítják (ezekből több mint féltucat van, mindegyik egy adott anyagra specializálódott), amik egyfajta telepként működnek, innen viszik a célterületre az építőanyagokat.

LEPATTINTVA

Mielőtt azonban kényelmesen hátra lehetne dőlni, gyorsan kiderül, hogy az elemeket nem lehet packázni: minden egyes épület folyamatos ostrom alatt áll, leginkább a homoktól. Ez a napelemeket teljesen beboríthatja és használhatatlanná teheti, de a földfelszín felett futó elektromos vezetékek és egyéb kábelek is hajlamosak léket kapni, javításra szorulni. A munkálatokhoz mindig további nyersanyagra van szükség, sokszor olyanra, amit vagy a Földről lehet importálni, vagy egy nagy ellátórendszert

A Marson is zajlik az élet, az embereknek itt is vannak szükségleteik, ha pedig gond van, ott a kórház a város szélén.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

A KEZDETEK

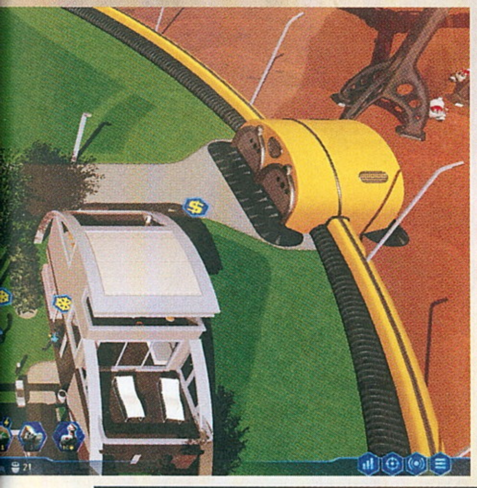
Jelentősen megkönnyítheted a dolgodat, ha az induláskor te magad rakod össze a küldetéses paramétereit. A startkor kiválaszthatsz egy ürügynökséget, amely tulajdonképpen a nehézségi szintnek felel meg. Ez alapján dől el, mennyi pénzt kapsz, évente mennyit fordíthatsz kutatásra, hány rakétát indíthatsz vagy fogadhatsz, és ezeknek mekkora a tárolókapacitása. Sőt még a telepesek mentális állapotára is hatással van!

SZONDÁZZ!

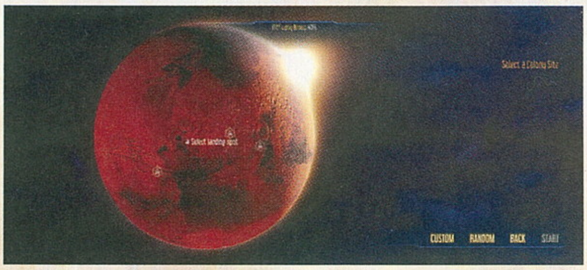
A szektorokra osztott térkép egyes darabjait magadnak kell felfedezned. Egyszerre csak egy téglalapnyi régiót szondázhatsz, de előre kijelölhetsz négy további területet is, így az általad meghatározott sorrendben válik felfedezetté a Mars. Ha nem bírsz várni, műholdakat is bevethetsz, de ezek csak korlátozott számban érhetők el, így próbáld tartalékolni őket, és csak akkor használd, ha tényleg muszáj!

TÚLTERMELÉS? NANA!

Addig nyújtózkodj, amíg a takaród ér, tartja a mondás, és ez a Marson hatványozottan igaz. Ne építkezz feleslegesen, főleg a játék elején, csak ha tényleg szükséged van rá! Az extra energia jó ötletnek tűnhet, de sokkal többet veszíthetsz nyersanyagban, mint amit energiában visszakapsz. Inkább fokozatosan haladj az infrastruktúra fejlesztésével, és akkor bővítsd a rendszered, ha az nélkülözhetetlen!



Kupola alá szorult élet. A Surviving Mars tulajdonképpen erről szól, no és persze arról, hogyan alkalmazkodsz az új életkörülményekhez.



kialakítva lehet a Marson is előállítani. Ehhez azonban emberek kellenek, hozzájuk pedig komoly előfeltételek.

Nekik ugyanis nem elég csak az áram és a fém. Egyrészt szeretnek lélegezni, amihez oxigén kell, másrészt az evés és az ivás sem árt, és ha már egy lakatlan bolygóra költöztek, az sem hátrány, ha van hol aludniuk, és van mit csinálniuk. Mielőtt azonban egy egész életre szóló kalandra lehetne őket hívni a Földről, a fentiekre mind megoldást kell találni – a Surviving Mars ekkor kapcsol át egyszerű, könnyen megtanulható, kihívást nem rejtő stratégiából egy meglepően komplex szimulációra, ahol elképesztően sok mindent, elsősorban teljesen új nyersanyagokat, és az ezekhez tartozó termelő- és feldolgozóegységeket kell menedzselni.

Vizet a térkép bizonyos pontjain megtalálható, földalatti lelőhelyekről, oxigént pedig az atmoszférából lehet kinyerni. Ezek mindegyike nagy mennyiségű áramot is felvesz, így a már rendelkezésre álló rendszer folyamatos fejlesztése is kötelező. Ha pedig összegyűlt az elegendőnek tűnő alapanyag, megkezdődhet az első kupola felépítése.

A kupola egy kör alakú, hermetikusan lezárt élettér, nem túl sok építési területtel. Ide költöznek be az emberek, és ide kell bepréselni a szükségleteiket kiszolgáló épületeket is: házat, ahol lakhatnak; ételtermelő és -elosztó állomást; és nem árt, ha van szórakozási lehetőségük is. A burkokon belül csak előre meghatározott slotokba lehet épületeket préselni, ha pedig elfogy a hely, nincs mit tenni, össze kell guberálni a következő kupolára való nyersanyagot. Ez annyira nem lesz egyszerű, az emberek megjelenésével ugyanis drasztikusan megnő az igény az olyan alapvető dolgokra, mint az oxigén, a víz és az áram, és ekkor derül ki, hogy a Surviving Marsban igazából minden mindennel összefügg. Hiszen a kezdetben az épületekhez használt fém önmagában nem lesz elég, a komplexebb építményekhez sokkal precízebb matériákra is szükség van, amiket kis mennyiségben lehet ugyan a Földről importálni (korlátozott számban, de bármikor küldhető a Földre/a Földről teher- vagy emberszállító rakéta), de az lassú és drága megoldás, azaz sokkal hatékonyabb, ha mindent helyben állítunk elő.

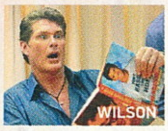
Az egzotikus szigetvilágok után a fejlesztők az űrt is meghódítják, vagyis inkább a Marsot, ahol az élet valóban nem egyszerű.

ÉLETRE-HALÁLRA

Ehhez egyfajta pókként kell behálózni a felszínt, csövekkel, kábelekkel kötve össze a kitermelő épületeket a feldolgozókkal, emiatt pedig folyamatosan terjeszkedni kell. Már csak azért is, mert a szektorokra osztott térképeken korlátozott mennyiségben, véletlenszerűen jelennek meg a használható részek: rá kell bukkanni az ércre, a vízre, és valahogy fel kell húzni az azokhoz passzoló épületeket is. Ezt nem lehet csak úgy bárhol megtenni, építkezni ugyanis csak a drónok hatótávolságán belül lehet. Az első rakétával kapott mobil drónközpontot így folyamatosan ide-oda kell költöztetni, és ezen csak később segít a fixen lecövekelő drónállomás, de így is sokszor gondot jelent a távolság. Ha ugyanis túl messze van a burok, az emberi munkaerőt igénylő épületeket le sem lehet rakni, nemhogy beüzemelni. Így idővel nemcsak a nyersanyagok, de az emberek mozgatásához is létre kell hozni egy jól működő és átgondolt rendszert, amihez viszont fejlettebb technológiára van szükség – és így tovább, és így tovább.

A Surviving Mars érdekes darabja a Paradox kínálatának: nem grand strategy, de a szokásosnál komplexebb tycoon-játék, hangulatos és tetszetős tálalással, egyszerűen megérthető, de sok mozgó elemmel rendelkező játékrendszerrel, amely igazából csak a kezdet. A masszív modtámogatás, a szép sorban érkező kiegészítők fogják teljessé tenni az élményt. Az alapok már most is stabilak, és a tartalom is van annyira gazdag, hogy a Marson töltött több tucat óra sose legyen unalmas.

ÉRTÉKELÉS



A Haemimont remekül ötvözte a Tropico mechanikáját a Mars valósághű ábrázolásával, a végeredmény pedig egy kimondottan komplex tycoon-játék lett.

TALÁLÁS: **85%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Gyönyörű, hangulatos és összetettebb, mint azt elsőre gondolnád.

KONTRA
A drónokhoz láncolt építkezés túl kötött, és kezdetben a mikromenedzselés is túlsúlyban van.

80%

ÁRUMOZGATÁS

Bár a drónok automatizáltak, és saját maguk döntenek arról, hogy mikor és milyen feladatot végeznek, sajnos sokszor nem túl hatékonyak. Kezdetben rengetegszer leszel kénytelen mikromenedzselni a nyersanyagok szállítását: a startkor kapott teherautóval nagyobb mennyiségben mozgathatod az árut legyen az fém, étel vagy bármi egyéb – a térkép egyik pontjáról a másikra. Így sok fejfájástól kímélheted meg magad.

KOMPLEMENTER HALMAZ

Próbálj meg mindig legalább kétfajta megoldást alkalmazni az alapvető termelésnél! Ne támaszkodj kizárólag egy technológiára: a napelemek mellé rakj szélturbinákat is, a kutak mellett pedig vess be páratermelőket is! A saját érdekedben próbáld meg ezeket külön rendszerekként felépíteni, hogy ha esetleg valamiféle baleset éri az egyiket, legyen mire támaszkodnod a javítási munkálatok befejezéséig.

KUPOLALÉT

Igyekezz úgy kialakítani az első kupoládat, hogy a túlélést helyezed előtérbe! A korlátozott hely miatt nem tudsz mindent bezsúfolni egy tető alá, és egy klinika vagy egy ételosztóközpont sokkal fontosabb, mint egy kocsma vagy egy edzőterem. Idővel úgyis lesz több burkod is, ráadásul sokkal nagyobbak, ahol már a szórakoztatóegységek és a luxusépületek lerakása sem fog helyproblémákba ütközni.

REJTÉLYEK

A játék utolsó harmadában, mikor már kifejezetten nagy településed van, megjelenhetnek a természeti katasztrófák és a rejtélyek: a fagyot hozó Marsi tél a teljes termelést megbéníthatja, ahogy a masszív homokviharok is, így próbálj előrelátóan építkezni és raktározni! A rejtélyek új technológiákat és eseményeket hoznak, melyek teljesen felülírhatják a Marsi történelem fejlődését – bánj velük óvatosan, mert ahogy tudományos áttörések, úgy váratlan kórokozókat és ellenfeleket is a népedre szabadíthatsz!

RÉGEN MINDEN JOBB VOLT

fear effect SEDNA

[IRTA **DREAMER**] 18 évvel a sorozat első részének megjelenése után hamvaiból éled újjá a Fear Effect. A Sedna alcímet kapó folytatás nem a franchise teljes újraálmodása, ám elnézve a kész programot, megeshet, hogy jobban jártunk volna, ha a fejlesztők mégis azt az utat választják.

A média-kriticizmus berkein belül akad egy teória, miszerint a nosztalgia időbeli ciklusokhoz köthető. A kifejezetten tömegeket megszólító filmek, sorozatok és más vizuális alkotások esetében a 30 éves ciklus dominál, tehát nem véletlen, hogy a '80-es években sorra születtek olyan, az '50-es (és korai '60-as) évek látványvilágát elhozó mozik, mint például az American Graffiti, a Pomádé vagy a Vissza a jövőbe. A nosztalgia-ciklus napjainkban is tetten érhető, hiszen a 2010-es évek beköszöntével a videojáték-kultúra is kellően idős óta egymás hegyén-hátán halmozódnak a különféle felújított, vagy éppen újragondolt játékok. 30 helyett a 20 és 10 éves ciklusé a főszerep, melynek egyenes következményeként pl. elkészülhetett a tavaly megjelent Crash Bandicoot N. Sane Trilogy, és idén még egy olyan elfeledettnek hitt széria is feltámadt hamvaiból, mint a Fear Effect.

KEZDJÜK ÚJRA!

A Fear Effect Sedna képében ismét egy olyan programot köszönthetünk, amit egy Kickstarter-kampánynak köszönhetően

> Van az úgy, hogy az emlékezet megszépít ezt-azt, így nem szabad hagyni, hogy becsapjon a nosztalgia!

lett ahhoz, hogy rózsaszín szemüvegben, könnybe lábadó szemekkel tekinthessünk vissza egy-egy címre. Habár a gaming esetében jóval szűkebb intervallumba esik a múltba révedés jelensége, az évtized eleje sikerült megvalósítani. A játékon dolgozó Sushee egy francia fejlesztőcsapat, akik a Sedna előtt mindössze egyetlen címet készítettek, mégpedig a Goetia nevű point-and-click kalandjátékot, ami annak ellenére,

A Fear Effect rögzítettkamerás akciójátékból taktikai lövölde lett, és nem áll jól neki a bizarr stílusváltás.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix, Forever Entertainment S.A.

FEJLESZTŐ
Sushee

MŰFAJ
akció, stratégia

INFO

MEGJELENÉS
2018.03.06.

ÁR
Steamen 20 euró (kb. 6300 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Pentium G4400 CPU, 3 GB RAM, NVIDIA GeForce GT 630 1 GB VGA, 5 GB hely.

hogy nem lett rossz, azért mégsem nevezhető emlékezetesnek. Azok, akik a korábbi Fear Effecteken dolgoztak, nem kaptak szerepet a Sedna fejlesztése során, csupán a finanszírozási kampány kedvéért tűntek fel annak videóiban. Az egyetlen kivételt John Zuur Platten képezi, aki az eredeti Fear Effect történetének szerzője és a játékok rendezője volt, a Sednában pedig írói szerepet töltött be.

A korai elképzelések szerint a Sedna nem csupán a széria folytatása lenne, de továbbfejlesztett, modern feltámasztásként is funkcionálna, és voltaképpen csaknem a nulláról indulva élesztené újjá a sorozatot. A fejlesztők elsőízben átdolgozták az irányítást: a túlélőhorrorok fix kameráját izometrikus nézetre váltották, ahol a modern standardoknak megfelelően, a WASD gombokat használva mozgathatjuk a karaktereket. A Sushee dolgozói szerint a távolba helyezett kamera kihangsúlyozza a szereplők magukra utaltságát, valamint egy teljesen más, sokkal taktikusabb megközelítést ad a játéknak.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

KÉSZÜLJ FEL LÉLEKBEN!

Ha mégsem fogadtad meg a tanácsunkat, és nem kerülted el a Sednát, akkor a végigjátszás előtt mindenképpen érdemes lesz figyelembe venned egy-két tényezőt. Tekintve, hogy a program egy retró játék felélesztése, sok olyan nüánsszal fogsz találkozni, amik jellemzőek voltak a kora 2000-es évekre. Ezek alól nincs kibúvó, szóval kétszer gondold meg, hogy megéri-e számodra belekezdeni a kalandba! Mi szóltunk.

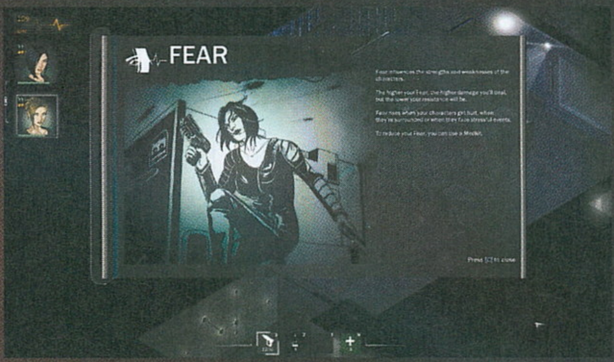
SOMPOLYOGJ!

Mivel a Fear Effect sorozat eredetileg egy horror- és akciókeverék program volt, ezért a kezdetektől fogva nagy hangsúlyt fektettek a lopakodós játékmenetre. Ez a nézőpont a Sednában ismét tetten érhető. Habár bónusz nem jár érte, érdemes valamennyi küldetést csendesen elvégezni. A főhősöknek roppant kevés HP-ja van, ezért ha tűzharcba keveredsz, sanszosan te fogod a rövidebbet húzni. Ne rambózz!

DO A BARREL ROLL!

Mint ahogy azt korábban említettük, a játszható karakterek életereje igen csekélyke, ezért érdemes a lopakodás mellett két gombot memorizálnunk. A CTRL-t megnyomva leguggolhatunk, ekképpen láthatóvá tesszük az ellenfelek látómezejét, és könnyebben kikerülhetjük őket. Ha viszont észrevettek bennünket, elkezdhetjük bukfencezve kikerülni a felénk repülő lövedékeket, a Dark Soulsnak megfelelően.

A vacsora tálalva, már csak Jamesnek kell megérkeznie, és indulhat a buli.



A harcrendszert egyenesen a Bioware címekből kölcsönözték. A Space-t leütve megállíthatjuk az időt, és átgondolhatjuk lépéseinket. Ha egyszerre több karakter van a csapatunkban, akkor az inaktív szereplőknek parancsokat adhatunk ki, míg egyet magunk irányíthatunk. Az utasítások nincsenek túlgondolva: fedezékről fedezékre mozgathatunk, kiválaszthatjuk, melyik ellenfélre tüzeljünk, és mely képességeket használjuk. Mindegyik szereplő saját skillekkel bír, ezek más-más hatással lesznek az ellenségekre. Például Rain esetében sokkolót használhatunk, amivel nemcsak megsebezhetjük, de rövid időre mozgásképtelenné is tehetjük a kiszemelt ellenfelet. Ezenfelül visszatér a klasszikus sorozat lopakodásra buzdító játékmenete, valamint a „félelem hatás” – utóbbi halálközeli állapotban kapcsol be, miután az életerőnk kritikus szintre csökkent. Ekkor a szereplők nagyobbat sebeznek, de őket is fokozott ütemben érik a csapások – kár, hogy a gyakorlatban még azelőtt lepuffantanak bennünket, mielőtt az erőfölénynek hasznát vehetnénk.

Volt egyszer egy Fear Effect

A Fear Effect első része 2000-ben jelent meg az eredeti PlayStation konzolra. A programot a képregényszerű cel-shaded vizualitása, valamint a túlélőhorrorokat megreformáló irányítása tette ismertté. A játék ugyanis az egyik legelső olyan cím volt, ahol fix kameranézet alkalmazása mellett a karakterek egyidejűleg képesek voltak a mozgásra és a fegyvereik elsütésére is, de az akkor megszokott 2D-s képek helyett is előre renderelt videókat használt háttérként. A folytatás, vagyis a Fear Effect 2: Retro Helix alig egy évvel az előd debütálása után került a boltok polcaira, és hasonló sikereket ért el. Mindkét epizód pozitív kritikai visszhangot kapott, és habár elkezdődött a harmadik rész fejlesztése, a trilógia mégsem fejeződött be. A tervek szerint 2018-ban a sorozat felújított változatban tér vissza.

CSÚF EMLÉKEK

A korábbi részekből visszatérő szereplők nemcsak új hangokat, de kinézetet is kaptak. A „ráncba szedett” képivilág tekintetében viszont elég nagy gond, hogy a Fear Effect Sedna tálalása kicsit sem nevezhető impozánsnak. Megmaradt a rajzfilmes stílus és a cel-shading, ám dinamikus árnyékok helyett permanens, textúrákra festett foltokat kapunk, amik mozgás közben nem reagálnak a fények változására, és összességében nézve ugyanúgy festenek, mint közel 20 évvel ezelőtt.

A környezet sivár, az egyszerű geometriai formákkal a pályák futurisztikus, indusztriális érzetet akarnak kelteni, ám azok színtelensége és anyagi változatlansága (minden fémből vagy fából készül) sterillé és élettelenné teszi a környezetet, ami ráadásul végig összecsapottnak érződik. A nemlétező színészi játék miatt a szinkronhangok is bántóan rosszak. Ha nem kapcsoljuk be a feliratot, sokszor képtelenség eldönteni, hogy egy adott sornyi szöveg kérdésként vagy kijelentésként szerepel-e a forgatókönyvben, mivel a színészek hangsúlyozni sem képesek.

A hangalámondás szintjén a grafika sem emel. A szájmozgás, akárcsak a többi animáció, pocsék; mind a női, mind a férfi karakterek ugyanazt a darabos mozgást kapták, annyi hangyányi különbséggel, hogy a lányok magasabbra szökellnek a magassarkújukban.

ÉRTÉKELÉS

Talán egy 90%-os leárazáskor megéri beszerezni, de jelenlegi formájában még a rajongóknak sem ajánlott.

TÁLALÁS: **47%**
TARTALOM: **38%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **43%**

PRO
A puzzle-ök hellyelközzel fogyasztható minőségűek, a checkpointrendszer segít a gyenge játéktervezés okozta frusztráción.

KONTRA
A képi világ ronda, az animációk és az irányítás suta, a színészi játékot pedig azok fogják a legjobban élvezni, akik nem hallják a karaktereket.

45%

A teljesen vállalható zenei anyag mellett a Fear Effect Sedna egyetlen pozitívuma, hogy nem találkoztunk egy olyan buggal sem, ami megakasztotta volna a játékmenetet. Az pedig, hogy a szoftver legnagyobb erénye, hogy nem tartalmaz ilyen hibákat, kellően erős képet fest a végleges alkotásról. A teljes program olyan, mintha a Sushee csak az eredeti játékok felszínét kapargatná meg, de beletették volna azokat az elemeket, amiket kirívóan hiányoltak. Talán feltűnt, hogy eddig egyetlen szó sem esett a történetről, ami nem csoda, tekintve, hogy vajmi kevés köti össze a Sednát a korábbi részekkel. Visszatérnek a régi karakterek, ám a köztük lévő kapcsolatoknak csak egy részét sikerült felidézni. A történet rövidségét tekintve ráadásul minden, a sztorit övező megszólalás spoileres lenne.

A NOSZTALGIA KÉT FAJTÁJA

Svetlana Boym, a Harvard University irodalomprofesszora reflektív nosztalgiának nevezte azokat az alkotásokat, melyek abból a célból születnek, hogy feleleveníttsenek egy időszakot, aminek újra elhozása az évek során ellehetetlenedett. A visszaemlékezés ezen formáját az egyszerűség és stabilitás jellemzi, mivel az emlékező árnyalás nélkül, csupán apró részleteket idéz fel a teljes képből. A Fear Effect Sedna pontosan ebbe a kategóriába tartozik, és beleesik abba a csapdába, aminek a legtöbb nosztalgiázó általában szintén áldozata lesz.

VÉGTELEN ÉLET

Amikor nem lövöldözős-lopakodós küldetéseket teljesítünk, akkor a Fear Effect Sedna puzzle-ökkel szórakoztatja (?) a nagyérdeműt. Ezeknek legfőbb és egyben legfrusztrálóbb tulajdonsága, hogy a megoldásukhoz egyáltalán nem, vagy roppant kevés segítséget kapunk. Szerencsére a játék automatikus checkpointrendszerrel rendelkezik, ami halál esetén csaknem azonnal visszadob bennünket a kirakós elejére.

VEGYÉL FEL MINDENT!

A játszható karakterek mindegyike saját képeségekkel rendelkezik. Ezeket a számbillentyűk leütésével aktiválhatjuk harc közben, azonban csak meghatározott mennyiségben használhatjuk őket. A feltöltődésükre a következő küldetés elejéig kell várnunk, ám ha elég szemfülesek vagyunk, találhatunk a pályákon gyűjthető tárgyakat, amik feltornázzák a felhasználható mennyiséget jelző számot. Járj nyitott szemmel!

NE TARTS MEG SEMMIT!

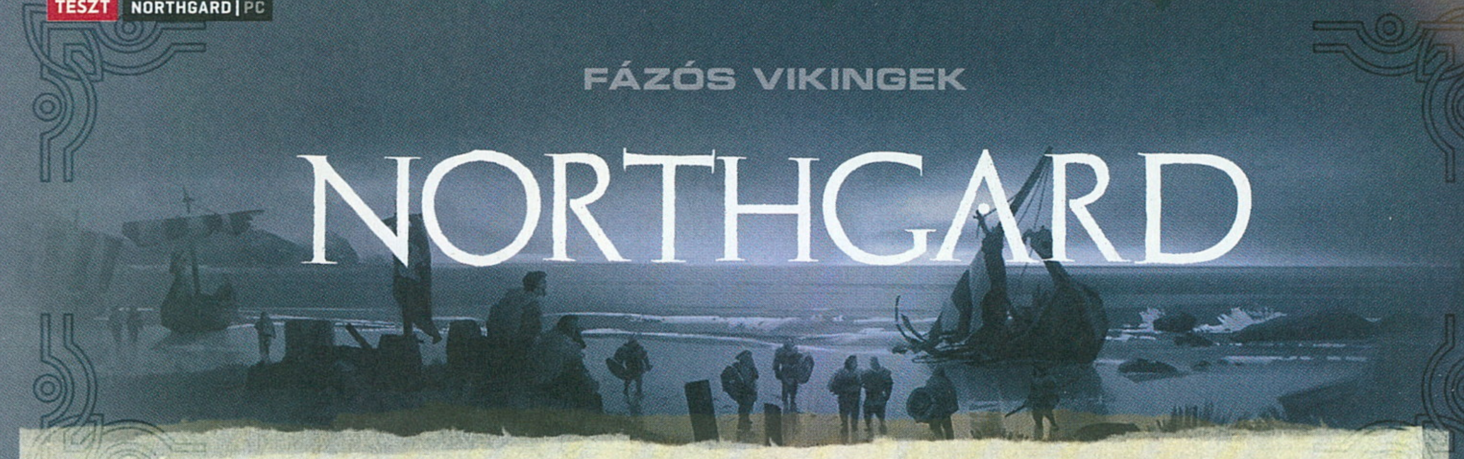
Még mielőtt sikerülne feltornázni a képességek felhasználhatóságának számát, már az előtt érdemes észben tartani, hogy az új missziók kezdetekor mindig újratöltődnek a lenullázott skillek. Éppen ezért nincs értelme kuporgatni, és a megfelelő alkalomra várva tartogatni a képességeket. Az egyetlen limitált mennyiségű tárgyfajta, amit nem ildomos elherdálni, azok a HP-t regeneráló gyógyszerek.

NE VÁRJ SEMMIT!

Habár sok negatív dolgot írtunk a Fear Effect Sednáról, azoknak, akik élvezték a 2000-es évek könnyed világát, ahol a játékok nem voltak túlbonyolítva, de mégis kellő kihívást nyújtottak, bizonyára kielégítő időutazást nyújthat a program. Fontos, hogy a játékmenetért, és nem a történetért kezdj bele a programba, mert azt meglepően jól sikerült feleleveníteni a fejlesztőknek. Még a hibák is azonosak...

FÁZÓS VIKINGEK

NORTHGARD



[ÍRTA TIKA] Amikor egy Settlers-klónnak gondolt viking birodalomépítés átcsap túlélőjátékba, aztán a „csak éljük túl ezt a telet" hörgések közepette zabáltatod fel a néppel a pálya utolsó birkáit, nos, ott kezdődik a Northgard. És hogy hol a vége? Természetesen hol másutt, ha bizony nem magánál a Ragnaröknél...

A viking nép gyakori vendég minden olyan stratégiai játékban, ahol akad sör és dorgálnivaló szomszédság; lásd a Cultures-sorozatot, de említhetném a Valhalla Hillst is, és a Settlerst se hagyjuk ki. Az Evoland című stílusparódiával elhíresült Shiro Games pedig, jó szokásához híven, az említett vikinges építőjátékokat dézsmálta meg (az Evoland anno a játékipar mérföldköveit lopta/járta végig, a Dragon Questtől a Diablóig), sőt a Banished survivor-iskolájából is lenyúlt pár elemet, hogy aztán a sok ismerős motívum egy olyan egésszé álljon össze, ami mindenhez, ugyanakkor meg semmihez sem hasonlítható.

E RIG, A VIKING...

A Northgard ugyanúgy indul, mint a műfaj mintadarabjai: egy fát és élelmet gyűjtögető viking törzs vicces példányaival, akik szerencsét próbálnak a birodalomépítés rögös ösvényén. Halászattal és vadászattal maszatoló munkásemberek, búzafarmokon robotoló napszámosok, követ és vasat csákányozó bányászok, no meg a kihagyhatatlan sörfőző iparosok, kereskedők, és katonák halmaza tölti ki a képernyőt, pont úgy, mint egy teljesen átlagos Settlers-klónban. És mindennek a tetejébe még a történet is egy olyan bosszú motívum felütésével kezdődik, amiből tizenkettő egy tucat. A király egyetlen fia, Rig, kénytelen végignézni, ahogy apját és a háznépet felszecskázza egy Hagen nevű klánvezér, majd magával viszi a királyság jelképét (a családi ereklyét, egy kürtöt), no meg egy újonnan felfedezett kontinens térképét. Egy ilyen tett persze nem maradhat megtorlatlanul, úgyhogy irány Northgard.

ADATOK

KIADÓ
Shiro Games

FEJLESZTŐ
Shiro Games

MŰFAJ
Stratégia

INFO

MEGJELENÉS
2018.03.07.

ÁR
27,99 euró a Steamen (kb. 8700 Ft).

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2 GHz, 1 GB RAM, Nvidia GTS 450 vagy ATI Radeon HD5750, 400 MB HDD.

Az átlagosnak mondott felvezetés aztán hamar átcsap egy misztikus kalandba, megágyazva az olyan legendás viking helyszínek előtt, mint Jötunheim vagy Asgard kapuja, ahol természetesen ott lesz a Bifröszt is, valamint találkozhatunk tűz- és jégóriásokkal, az északi mitológia számos fura teremtményével. A fejlesztők ezt az egészet egy ötletes keretbe öntik, és a játékelemek nyújtotta lehetőségeket is kihasználják: hol az időjárással, hol a környezettel bűvészkednek, és szinte mindegyik küldetés nyújt valami emlékezetes momentumot. Az utunkba kerülő hat viking klán előbb-utóbb a szövetségesünk lesz, és az állatnevekhez bizarr módon ragaszkodó törzsi csoportok egyedi előnyeit a játékos is megismerheti, hisz minden pálya elején kiválasztható, hogy az adott szakaszt melyik hőssel (klánnal) küzdi végig. A Kecske klánnak például kizárólagos monopóliuma van a birkatenyésztésre, a Farkasok megehetik a pályákon elejtett vadállatok húsát, a Hollók zsoldosokat bérelhetnek fel, és még sorolhatnám, de ezek csupán a kiemelt jellemzők, amik mellé további bónuszok és egyedi fejlesztések is tartoznak.

Nem sok kell a Valhallához, a Shiro Games csapata ugyanis érti a fagyot!

ÉSZAKI TELEPESEK

Adva van egy pofonegyszerűnek tűnő stratégiai játék, elvégre a főépületből érkező közembereket mindenki el tudja küldeni a legközelebbi építkezéshez, és ha a munkást összepárosítjuk például a favágókunyhóval, akkor az sem meglepő, hogy a környék fanyüvőjét teremtettük meg éppen. A vikingeknél nincsenek utak, tehát a logisztika sem lett túlspilázva, és ha a tó mellé sikerült odarakni a halászkalyibát, te már megtetted a kötelességed, mert minden egy láthatatlan, nagy közös raktárba kerül – szóval a játékidő további részében nem azon agyalunk, hogy hol és miért akadt el a hatféle nyersanyagból pont az, amit félórája toporzékolva várnak a kőművesek. Léteznek ennél komolyabb problémák! Történetesen minden pálya szektorokra van osztva, de hogy éppen a szomszédban mi vár rád, azt addig nem is látod, amíg egy felderítő oda nem megy, és be nem vizsgálja. Az új földdarabot aztán birtokba kéne venni, ami szintén nem egyszerű, tekintve, hogy

Most írhatnánk, hogy a vikingek földje az örök hó birodalma, node Budapesten is meg lehet fagyni, méghozzá márciusban.

TIPPEK, TRÜKKÖK

ELSŐ LÉPÉSEK

Kezdéskor a scout-házikó, favágókunyhó, lakóház sorrendben lerakjuk ezt a három épületet, és két felderítőt kiküldve aktívan keresni kezdjük a közeli élelemgyártó helyeket, két viking pedig beáll fát vágni, plusz építjük a Training centert. Csak a foodra és a fára koncentrálunk, de a 11-es populációig le kell dobni egy Trading postot is, aztán a következő házzal egyszerre kötelezően a jóléti sörfőzdét is.

ENNI MUSZÁJ!

Nagyon nem jó, ha mínuszba szalad az étel vagy a tüzelő, mert szomorúság lesz, abból meg betegség. A kajahiányt úgy lehet „menteni", hogy a bányászokból, kereskedőkből párat visszadobunk a főépületre, és akkor elmennek gombát szedni. Tehát minden új ház lerakása előtt tessék fejszámolni, +1 ember átlagosan 10 egységet eszik meg, egy farmer pedig kb. 30-at termel (nyáron...).

PÁROSBAN SZÉP...

Minden egyes élelemtermelő egység mellé építsünk silót! Ez javítja a hatékonyságot és egyben megakadályozza a patkányok (fertőzés) elterjedését, de a felhalmozható mennyiséget is növeli. A Trading post és a Marketplace is egymást erősítő épületek (a merchant fejlesztések miatt), tehát egy zónába tegyük őket. És nagyon gyorsan kerressünk követ, mert az Upgrade opció az épületeknél nem dísz!

A VIKING SEREG

A kampányban a sereg gyártását, ha csak az adott pálya nem követeli meg, simán lehet hanyagolni addig, amikor már a hős önmagában nem elég egy új szektor elfoglalásához. A hős elhalálozásának egyébként nincs következménye, épp csak az adott pályán már nem játszik. A vikingeknél a legnagyobb támadóerő (meg a leggyengébb páncél) a az Axe Throwerek jussa, úgyhogy kezdetben csak Warriort kell gyártani.

NÉZZ SZÉT!

A pályán időnként érdemes végigpásztázni minden épületet, mert csak egy apró felkiáltójel árulkodik arról, ha egy bánya történetesen kimerült. Ilyenkor épületet lebontani, bányászokat pedig visszaküldeni a főépületbe, és visszavedlenek polgárokká. Ugyanígy nem jelzi a játék, ha egy földműves farkasok eledeleként végzi, pedig a személyzet megcsappanása hatással lesz a teljesítményre...

ADOK-KAPOK!

A Trading post épületben lehet a felesleges javakat elcserélni pénzre. A pénznek amúgy is fontos szerepe van – a toborzás és a területfejlesztés legfőbb nyersanyaga (Develop, + 1 épület az adott szektorban), ugyanakkor a kereskedelem feltételezi azt is, hogy nem öltünk rakásra minden koboldot és óriást a pályán. Belőlük ugyanis szövetségeseket lehet gyártani, az aktív adok-veszek pedig a kapocs ehhez a művelethez.

HOLLÓ A KIRÁLY?

Én a Raven klán Liv nevű hősét alkalmaztam a legtöbbször, ugyanis ő a kolonizáláshoz nemcsak ételt, hanem a játék fizetőeszközét is felhasználhatja. Ez pedig nagyon jól jön a pályák elején. A másik hasznos tulajdonsága a Kikötő nevű létesítmény, amelyből nem csak zsoldosokat indíthat az ellenség part menti települései felé, de a megfelelő fejlesztéssel boldogságot is generál.

A vikingek élete csupa vidámság és öröm, avagy Erik énekelve, pityókásan indul ölni és erőszakolni. Már ha van jó söre, ugye.

mindegyikben kószál pár barátságtalan lény: eleinte farkasok, medvék, draugrok, de a távolabbiakon már elátkozott valkűrök, óriások várnak, és ha sikerült is legyűrni a helyi ellenállást, az új földekért egyre nagyobb kolonizációs díjat kér a játék, amit ételben kell kifizetni. Azért ételben, mert azt a legnehezebb beszerezni...

A szektorok némelyike speciális tulajdonsággal bír; egy ősi ereklyével, meleget adó gejzírrel, de például az erdők, tavak, búzamezők is külön-külön parcellákra lettek leosztva. Eme határvonalakon belül azonban egy tóhoz csak egy halászkunyhó jár, ugyanígy egyetlen farm a megfelelő mezőhöz, sőt még a maximális épületek száma is korlátozva van (általában ez a szám szektoronként 3). A legtöbb földdarab azonban eleinte irreleváns tartalommal bír – a sokadik erdőnek nehéz örülni, és ahol történetesen ételt lehetne termelni, ritka, mint ama albínó szárnyas a sajtos mesékből. Ugyanez a helyzet a bányászható nyersanyagokkal; talán egyedül a fával nem spóroltak, de azt meg nem lehet megenni – igaz, fűteni viszont kell. A Northgard így aztán egy nagyon kényes, ugyanakkor kihívást rejtő jószág. És akkor még ott van a boldogságméter, a viking nép nagy rákfenéje, mert ha szomorúság lakik a pixeles szívekben, nem születnek új polgárok, de a munkavégzés üteme is csökken. A bánat okozója lehet a patkányok terjesztette betegség, vagy az elhanyagolt lakóházak, ám genetikailag is van egy nagy adag bú belekódolva az északi kobakokba – persze a sör és a lakoma szinte minden gondra gyógyír.

A sok jó ötlet után az dobja fel a koronát a műre, hogy a szektorok teljesítőképessége véges: a kővel tuningolható épületek fejlesztése vagy a fémszerszámok megjelenése után is csak bizonyos számú embert képesek ellátni, és ezt minden egyes pályán nekünk kell kitapogatni. Aztán jön a tél, és nem csak a hó hullik, de az emberek is – kivéve persze, ha bespájzoltál. A katonaság szintén nem örökéletű, hisz a sok védendő szektor mellett nem gumimacikkal, hanem hegynyi medvékkel birkózik, miközben a háromféle fegyvernemhez pénz, pénz és pénz kell, amit a kereskedelem című rétegből meríthetünk.

BLIZZARDS AND DRAGONS...

Egy ilyen alkotáshoz színes, meseszerű ábrázolás illik – ebben nincs hiba, ugyanakkor van néhány elnagyolt elem, és az építkezés vagy a munkavégzés animációs fázisai sem olyan részletesek, mint a zsáner királyainál; cserébe az egész egy kenyérpirítón is elmuzsikál. A játék egyik nagy erénye, ahogy az évszakok (hónapok) váltakozását követi, de az időjárás megjelenítése is tapsot érdemel: gyönyörű a hóvihar, és nagyszerűen néz ki a köd is. Az összképhez tartozik, hogy a mítoszok földjén a mélyben tremorok járnak, ezért a földrengés című jelenséggel is sújtva vagyunk, de ha mindenáron kihívást keresel, sárkányfészkeket is találhatsz. Az aktuális hős egyébként a sárkányöléssel, az új szektorok meghódításával hírnévpontokat szerez, ahogy a távoli tengerekre elküldött hosszúhajók is ezt a célt szolgálják, és így egyre feljebb lépked a viking ranglétrán (jarl és ehhez hasonló címeket old fel), amiért további bónuszok járnak.

MINDIG FAGY...

A Northgard tipikusan az a játék, ahol minden egyszerűnek és könnyűnek látszik, aztán mégis hamar beletörhet az ember bicskája, mert az igények könnyen túlnőnek a csöppnyi kolónián, és mint tudjuk, „közeleg a tél". A sok szép dolog mellé azért el kell még mondanom néhány csúnyát is: bizonyos pályák rendszeresen lefagynak, ugyanott, ugyanúgy, tehát csak némi túlórázás árán (korábbi mentés visszatöltésével) lehet átvergődni e szakaszokon, de megéri...

ÉRTÉKELÉS

Élményszámba megy, ahogy a lerágott csontból (vikingek, építkezés) egy izgalmas, újszerű stratégia kerekedik. A történet remek, tartalom is van bőven – multi és skirmish is –, és az ára sem vészes.

TÁLALÁS:	78%
TARTALOM:	90%
JÁTÉKÉLMÉNY:	85%

PRO

Egyszerű, de tökéletes játékmenet, kiegészítve az időjárási és mitológiai elemekkel, plusz a hat klán miatt még változatos is.

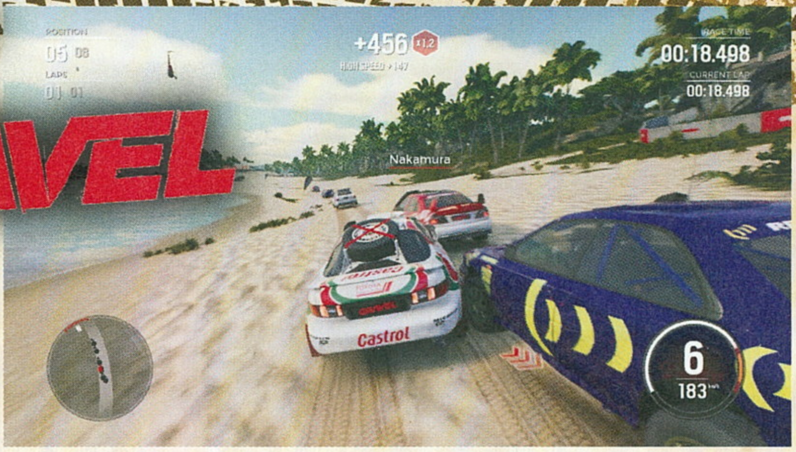
KONTRA

Bugok és fagyások, némi grafikai tupír is ráférne.

83%

VÁR A SÁR, VÁR A SUBARU

GRAVEL



[ÍRTA **BÖJTI**] A játék, ami nem kamuzik – ez is lehetne a szlogen. Mert bizony már az intro is a kilencvenes évek végét, a 2000-es esztendők elejét idézi, onnantól pedig, hogy rálépsz a gázra, semmi más nem vár, csak az őrült és élvezetes száguldás, méghozzá a természet lágy ölén.

Érdekes, hogy már első látásra éreztem, nekem a Gravel kelleni fog. Az elmúlt években rengeteg-szer igyekeztem igazán jó viszonyt kialakítani az olasz Milestone-nal, a MotoGP-, WRC- és Ride-sorozatokkal, a francia Kylotonn Racing Gamesszel, de valahogy soha nem volt az igazi egyik randi sem. Találkoztunk, a partnert jól megnéztem elölről és hátulról, sok esetben élveztem is az estét, de a legtöbbször sótlannak éreztem az együtt töltött időt, valami mindig hiányzott – tudod, az a szikra, amiért x idő után is jó érzés ránézni, még évek múlva is megugrik a vérnyomásod a társaságában. De a Gravel, na, az más volt!

SRÁCOK, NE MÁR!

Mert az már a képekről és a trailerből is átjött, hogy mindenkinek jót tett az évekig tartó házasság vége. A Big Ben időval szakított az olaszokkal, akik így saját szériáikkal foglalkoztak, a WRC meg mindennek hála a Kylotonnhoz vándorolt, hogy a csapat pár epizód alatt pozitív irányba fordítsa a franchise-t.

Ami a jó hír: bár a Milestone éveken át a félszimulátorokkal próbálkozott, talán a Ride volt az egyetlen játék, aminél érezni lehetett, hogy kicsit élettel telibb, izgalmasabb cím a többinél, bár a skatulyából az sem mert kilépni. Érdekes módon idén év elején váltottak az olaszok, megjelent a Gravel, ami... nos, abszolút arcade élmény off-road versenyekkel.

Emlékszel még a Sega Rally-játékokra, a Rallysport Challenge-ekre, a 4x4-epizódokra vagy éppen a V-Rally 2-re? Mivel ilyen címekkel kezdtem tesztelői pályafutásomat, számomra ütött a bevezető, ami gitárzúzás mellett mutatja a sárdagasztást, közben pedig a képzeletbeli Gravel Channel sztárjai pózolgatnak csábos (?), menő (?), vagyis inkább kínos beállításokban, hogy ezzel is emeljék a badass-faktort.

Ez ugyan nem sikerül, de a hangulat megteszi a hatását, pláne miután beindul a játék. Beírod a neved, nemzetiséged, elindulsz a kicsik között, mész az arénákba, idő elleni versenyekre, teljes területeken átvezető hosszú szakaszokra, eliminálásra (mindig jön egy visszaszámlálás, aminek a végén kiesik valaki), a járgányok pedig sorra nyílnak meg előtted a különböző festésekkel.

Befagyott a pokol, a Milestone ugyanis egyre jobb játékokkal árasztja el az autós-motoros piacot.

Ami extra, az a szóló kihívás, mikor útjelzők villannak fel x méterenként, a zöldeken kell áttörnöd magad, de ha a piros tiltójelet csapod szét, lelassulsz. Plusz idővel a sztárokat is kell gyűrnöd, ők jelentik a különálló szegmensek végén a bosst, hogy közel 15-20 óra után te legyél a király.

ADATOK

KIADÓ
Milestone S.r.l.

FEJLESZTŐ
Milestone S.r.l.

ÉRTÉKELÉS

Végre egy olyan független játék, amit nagyon fognak élvezni az egykori V-Rally 2, 4x4-es és Sega Rally-játékok rajongói. Kár, hogy ilyen drága.

GÉPIGÉNY

Intel Core i5-2500 CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 760 vagy erősebb VGA, 15 GB hely.

TALÁLÁS: **80%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Kifejezetten kellemes látványvilág; élvezetes, arcade-es játékmenet; nagyszerű hangulat; izgalmas pályák.

KONTRA

A zene először jó, de aztán inkább kikapcsolnád, itt-ott kilóg a lóláb, nem is olyan tartalmas, plusz nagyon drága.

75%

Március van, de a havazás csak nem marad abba. Sebaj, ezzel a verdával így is beérünk az irodába!

MILESTONE, TÉNYLEG TE VAGY AZ?

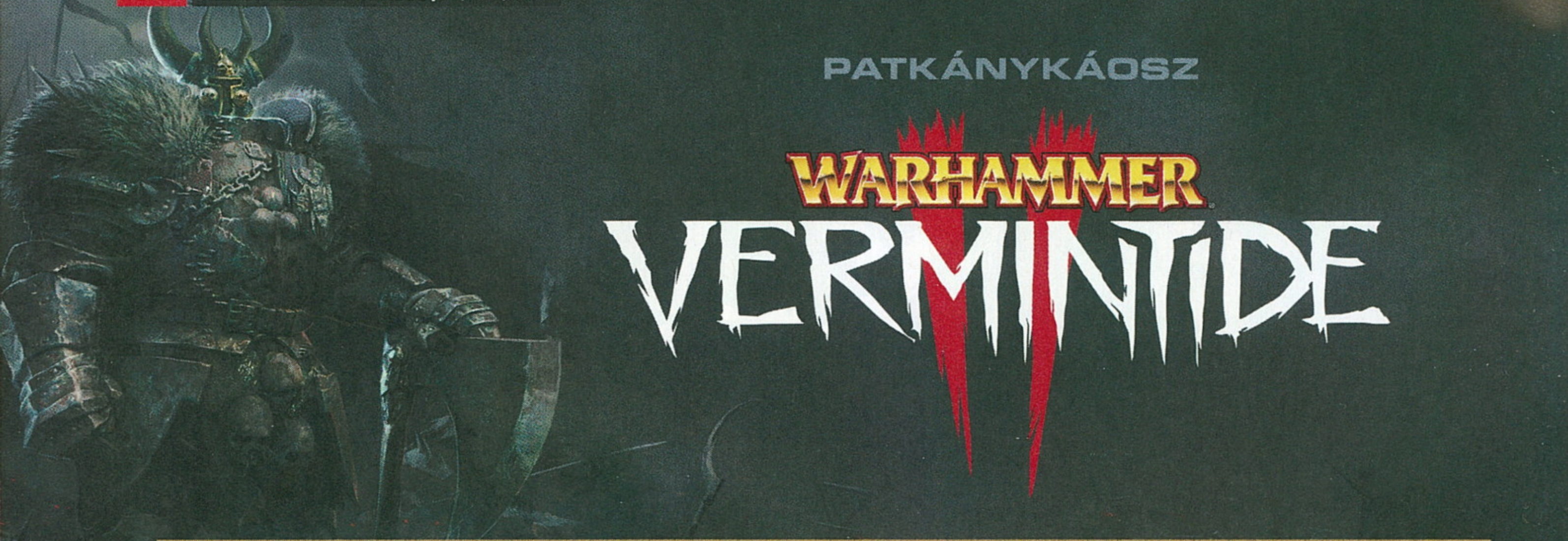
Na, de milyen király? Igazi ász! Ugyanis a Gravel piszkosul élvezetes a hegyekkel, völgyekkel, tengerrel, sivataggal, erdővel, helikopterrel, léghajóval. Igazi követője a régi arcade off-road versenyeknek, annak a műfajnak, amit szinte csak a Forza Horizon képviselt az utóbbi években. A látvány szép, csak belső nézetnél vannak gondok a kidolgozottsággal (meg szokás szerint a nézőknél), a sebesség szuper, ahogy a kezelés is. A gitárközpontú zenék eleinte kellemesek, aztán rájössz, hogy az alkotók túl sok Panterát (Cowboys From Hell, Walk) és Incubust (Vitamin) hallgattak, így konkrétan ugyanazokat a dallamokat nyomják, csak pepitában. Plusz az ár. A Gravel ugyanis nagyon drága. Sajnos.

Összességében tehát, visszatérve a balul elsült randikra: a Milestone-nak nagyon jót tett, hogy a csapat mert kilépni a félszimulátorok világából, plusz javítva a vizuális élményen igazán élvezetes versenyjátékot készített. Nem mondom, hogy életem végéig mellette ütöm el az időm (a multi például semmi extrát nem tartalmaz), pláne a visszafogott tartalom mellett, de amit kaptam, azt nagyon élveztem. Modern, mégis nosztalgikus élmény, amiből nem sok volt az utóbbi 5-10 évben, és bizony kell ilyen is!

Amikor azt gondolnánk, hogy ez a járgány már nem lehet amerikaibb, kiderül, hogy egy hambi van az anyósülésen.

YAKUZA 6™
THE SONG OF LIFE
MIT TENNÉL MEG
A CSALÁDODÉRT?
18
www.pegi.info
PS4
© SEGA. SEGA, the SEGA logo and Yakuza are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. All rights reserved.
SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.
"PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
SEGA

PATKÁNYKÁOSZ



[ÍRTA TENEBRA] Folytatódik a világvége! A kooperatív hentelés szerelmeseinek három éve nagy meglepetést okozó Warhammer: End Times – Vermintide második része ugyanis végre elkészült. De vajon megéri tovább küzdeni hőseinkkel a megállíthatatlan apokalipszis ellen?

Nem rajongok a kompetitív multijátékokért, a CS-t, a Call of Dutykat vagy a PUBG-t is csak bottal piszkálom, inkább a Diablo- és a Left 4 Dead-féle összefogás híve vagyok. Ez utóbbiakba rengeteg időt öltem, és a L4D-ek remek megoldásai (például az MI által nyakunkba zúdított élőhalott hordák) különösen addiktívvá tették a kooperatív mókát. A Valve sikerjátékaiból csak egy valami hiányzott: a jól kidolgozott fejlődésrendszer. Ezt adta meg nekünk 2015-ben a Fatshark amúgy arcátlan Left 4 Dead-klónja, a Warhammer: End Times – Vermintide, melyet Böjti tesztjében bár méltatott, de meg is dorgálta azt kisebb-nagyobb hibái miatt. A nemrég megjelent második rész, a Vermintide 2 szűk három évvel a nagy nehezen gatyába rázott első felvonás után kicsit korainak tűnik, de azért kínál néhány csalogató újdonságot a veteránoknak is.

A KÁOSZ JELE

A Fatshark ezúttal is a Games Workshop kiváló Warhammer-univerzumához hűen alkotta meg a XVII. századi Európát idéző sötét fantáziavilágot, mely a kicsit túlreprezentált Warhammer 40000 mellett a Mordheim, a Total War: Warhammer-sorozat és a Vermintide jóvoltából immár több műfajban is képviselteti magát. FPS-nézetből pedig még inkább monumentálisak a gyönyörű, romba dőlt késő-reneszánsz városok, a zöld Warpfire által bevilágított patkánylyukak, és igen félelmetesek a Káosz vérrel, csonkolt testekkel és belekkel beborított kazamatái és szentélyei is. A Vermintide 2 tehát audiovizuális szempontból elődjéhez hasonlóan elsőrangú, ám a sztori ezúttal is csak ürügy a koponyatörő összecsapásokra. Az előző epizódban Übersreik patkányhordák által elárasztott városát kellett kipucolnunk öt hőssel, most szintén velük fogjuk meghiúsítani a Skittergate nevű portál helyreállítását és megnyitását Helmgart városa környékén, miközben javában zajlik az apokalipszis. A „mockosz kisz Skavenek", illetve vezetőjük, Rasknitt mellett ezúttal bizony a Káosszal is számolnunk kell: a vikingszerű, vérszomjas Bödvarr Ribspreader vezette Rotblood sereg összefog a patkányokkal, hogy ne csigatempóban következzen be a Birodalom totális pusztulása. Az időközben csapdába esett hősöket Markus Kruber, a zsoldos szabadítja ki, és a régi ismerősök (a fanatikus Viktor, a kicsi, de nagyon erős Bardin, a szó szerint tüzes Sienna és a villámkezű Kerillian) ezúttal a The Keep nevű, főhadiszállásként funkcionáló területre veszik be magukat. Innen fogunk útnak indulni a három fejezetbe szétszórt 13, egymásra épülő pálya valamelyikére. A Warhammer kegyetlen világához méltó módon az első szinteken még könnyű fokozaton is vért izzadunk, ám ha már elértük a 7-8-as szintet, gyorsan nehézségi szintet kell váltani, mert főleg egy páncélozott hőssel kb. istenmódban leszünk.

ADATOK

KIADÓ
Fatshark

FEJLESZTŐ
Fatshark

MŰFAJ
FPS

INFO

MEGJELENÉS
2018.03.08.

ÁR
Steamen 27,99 euró (kb. 8700 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core i5-2300 2,8 GHz CPU, 6 GB RAM, 1 GB DirectX 11-kompatibilis VGA, 45 GB szabad hely.

Ilyen az, amikor az egerek sikeresen vetik be a Macskafogót, de ettől csak még rosszabb hely lesz a világ!

A grandiózus pályák változatosságára nem lehet panasz, a küldetések viszont nagyjából arra épülnek, hogy valamit aktiválnunk kell, le kell rombolnunk vagy el kell kísérnünk a célponthoz, és ha ez sikerült, menekülhetünk. A menekülés persze soha nem unalmas, hiszen ha elbukunk, akkor cseszhetjük a sok tapasztalati pontot és az értékesebb ládákat (XP-t és cuccot amúgy vereség esetén is kapunk, csak jóval kevesebbet, illetve silányabbat). Azonban nagy probléma, hogy az első 5-6 küldetés után a készítők nem tudnak újat mutatni, és az utolsó pályán a Skittergate elpusztítása is csak azért izgalmasabb, mert folyamatosan kapjuk a nyakunkba a hordákat. A főellenfél-küzdelmek sem sikerültek túlzottan katartikusra, az utolsó küldetésben két-három korábban látott boss variációjával küzdünk meg. Ettől persze sokadszorra is rendkívüli élmény az özönlő Skavenek, Káoszharcosok és a speciális ellenfelek (úgymint pl. a talpig páncélba öltözött Káoszlovag, a Left 4 Dead Tankját idéző Skaven Ogre, vagy épp a L4D Hunterére emlékeztető sunyi orvgyilkos) elkeseredett kaszabolása.

CSAK A HÁBORÚ AD NEKED ERŐT!

Pozitívum, hogy bár a játékmeneten alapvetően nem, a fejlődésrendszeren szerencsére változtatott a Fatshark. Először is az öt hős tulajdonképpen tizenöt karaktert

A RÁGCSÁLÓIRTÓK VISSZATÉRTEK

A patkányirtásért felelős ötös a Vermintide 2 legfontosabb motorja, nélkülük mindent ellepnének a rágcsálók. Lássuk, kikkel is van dolgunk, és mi minden történt a szedett-vedett csapattal az apokalipszis kezdete óta!

A zsoldos

Markus Kruber a kiégett zsoldoskarakter a sztoriban. Játszható hősként Markusnak Mercenary rangja van, de kiképezhetjük tűzfegyverekre specializálódott Huntsmanné, vagy nehézpáncélzatú kardforgató Foot Knighttá. Bardin mellett ő bírja el a legtöbb ütést, így egyik változatával nyomulva sem kell megijednünk, ha kifogy a kakaó csúzlijaiból.

A törpe tank

Bardin Goreksson kicsi, de nagyon erős, tipikus nagyszájú törpe. Tapasztalatom szerint sokak kedvence Bardin, és én is őt kedveltem meg leginkább, mert Rangerként lángszóróval és sörétessel abál, Ironbreakerként nagyjából legyőzhetetlen remek pajzsa miatt, Slayerként pedig szó szerint bekattanva péppé ver mindent, ami csak él és mozog.

Az erdei elf

Kerilliant, a titokzatos erdei elf lányt a taktikusabb játékmenetet megkövetelő rugókarakterek szerelmesei fogják kedvelni. A Legolashoz hasonlóan géppuska kezű Kerillian az íjak (Waystalker fejlődési irány) és a dupla tőr (Shade karakter) specialistája, de Handmaidenként könnyű páncélzatot viselő lándzsás amazont varázsolhatunk belőle.

A boszorkányvadász

Másik személyes kedvencem a totál elborult boszorkányvadász, Victor Saltzpyre. A fanatikus arisztokrata Victor számszeríjakkal, golyószórókkal, vívótőrökkel és láncos buzogányokkal vonul csatába. Puskás Bounty Hunterként még csak-csak megtűri magán a páncélt, ám buzogányos Zealotként védelmét elvakult gyűlöletével helyettesíti.

A tűzmágusnő

Bár Victor gyűlöli a varázslókat, neki is jól fog jönni Sienna Fuegonasus pusztító tűzvarázslatokat elsütő Battle Wizardként és Pyromancerként, míg Unchainedként ő maga is belekóstolhat a közelharcba tűzben edzett páncéljaival és fegyvereivel. Csak arra kell vigyázni, hogy túl ne hevüljön a csatamágusnő, mert akkor bizony fel is robban.

takar, mivel mindenkinek van három-három, bizonyos szinteken megnyíló fejlődési iránya, így akár minden hősből faraghatunk távolról sorozó, fürge lövészt, vagy talpig páncélba bújtatott darálógépet. Mindegyik specializációjának van külön talentfája is, ahol passzív képességek aktiválásával még inkább testreszabhatjuk hőseinket. Egy nagy baj van ezzel az egésszel: mivel már alacsonyabb nehézségi fokozaton is kevés a lőszer, így a játék logikája miatt minden karakterrel a kard vagy balta előrántására kényszerülünk. Nem kell különösebben ecsetelni, hogy míg a pajzsos Bardin esetében ez nem olyan nagy baj, a lőfegyver-specialista Viktornál vagy a tűzmágus Siennánál már annál inkább az lehet (nekik ugyanis kevesebb az életerejük).

Az első rész sokat kritizált eleme volt a zsákmányrendszer, melyet szerencsére a Vermintide 2-ben átalakítottak. Azaz elfelejthetjük a dobókockázást, jóllehet, ennek ára (már, ha ez zavar valakit), hogy a Call of Duty: WWII-ből vagy az Overwatchból ismerős lootbox-rendszer köszön vissza a Fatshark játékában is. Vagyis a sikeres küldetések után annak fényében, hogy mennyi lootot és rejtett tárgyat gyűjtöttünk össze az adott pályán, kapunk egy dobozt, amit ha kinyitunk az adott hőssel, neki megfelelő cuccokat kapunk. A cuccok minősége pedig attól is függ, hogy milyen erősek, fejlettek vagyunk. Tapasztalatom szerint, ha Quick Playben játszunk (vagyis véletlenszerűen rak össze idegenekkel a program) vagy Heroic Deedeket (nehezített feladatokat) vállalunk el, még ütősebb fegyvereket vagy fegyversémákat kapunk, melyekből a Keepben, a kovácsműhelyben még jobb dolgokat hozhatunk létre. Habár kaptam jó nagy trágyadarabokat is, a rendszer mégis alapvetően jól működik, és azért már nem annyira szerencsejátékszerű, mint amennyire a hentelde előző részében volt.

ÉRTÉKELÉS

A Vermintide 2, hőseihez hasonlóan, nem váltja meg a világot, és a dedikált szerverek érkezéséig csak ismerősökkel érdemes játszani, ám a Fatshark újfent egy adrenalindús akciójátékot hozott össze a remek sötét fantasy univerzumban.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Warhammer, véres és epikus csaták, átalakított zsákmány- és fejlődésrendszer.

KONTRA
Még mindig kevés újítás, kiegyensúlyozatlan nehézség, gyenge bossok, technikai problémák.

84%

> A Vermintide 2 kiváló folytatás, ami ugyan nem javítja ki az előd összes hibáját, de csak rávesz pár tucat óra patkányirtásra.

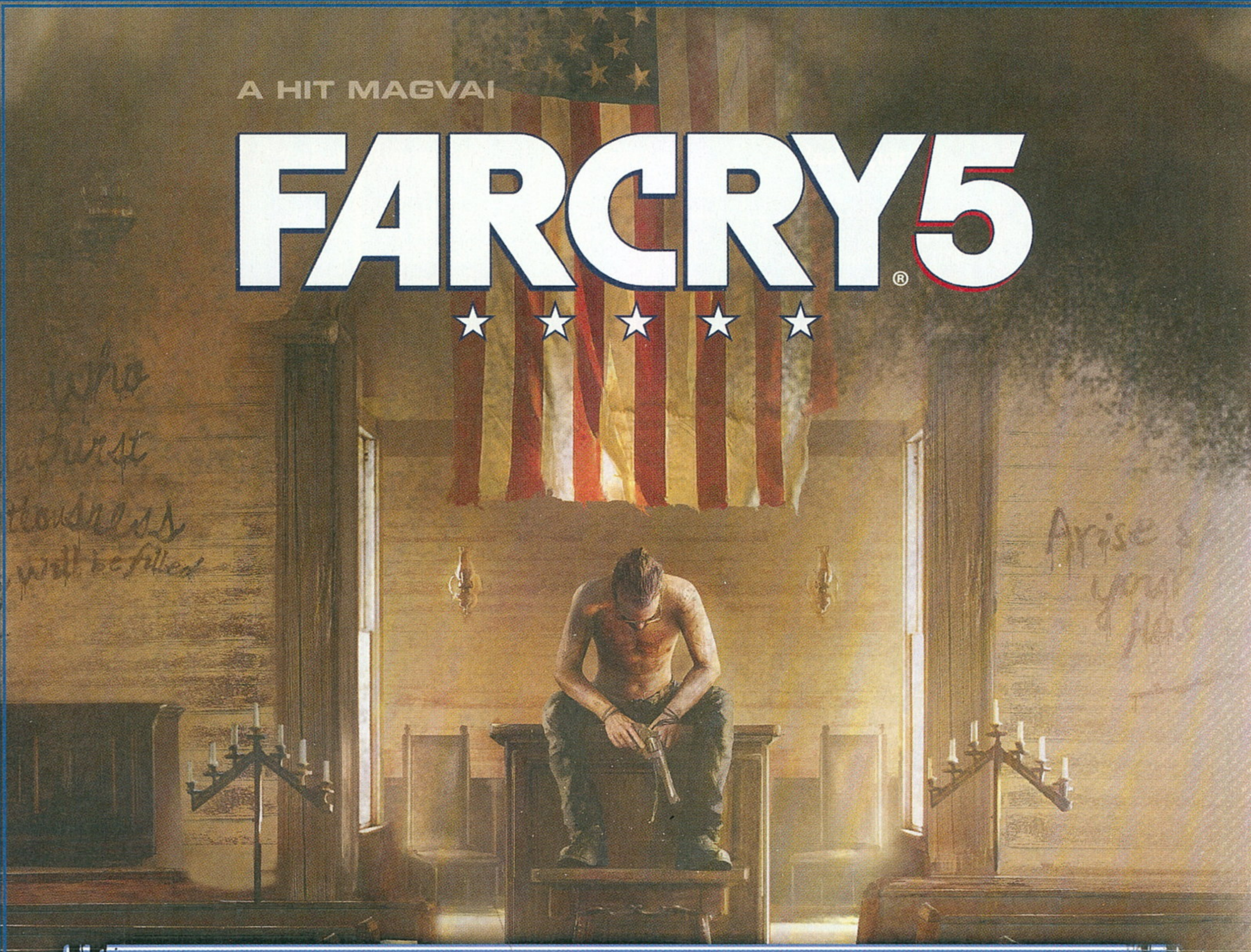
„A BIRODALOMÉRT! HOPPÁ, AZ MÁR ELBUKOTT."

A Vermintide 2 küldetései lehetnének változatosabbak, de maguk a pályák pofásak, a karakterfejlesztés és a lootrendszer motiváló, a csaták pedig a gyenge bossokkal együtt is élvezetesek. És az első részhez hasonlóan a második epizód sem azért okoz rossz szájízt, mert Left 4 Dead-klón. Sajnos akár elődje, a Vermintide 2 is problémás technikai szempontból. Klasszikus bugokkal elvétve találkoztam, ám játékosok sokasága hőbörög jogosan a dedikált szerverek hiánya miatt. Így ha az adott meccs gazdája (a host) lelép, mondjuk, a küldetés vége előtt, akkor kidobtunk az ablakon 20-40 percet az életünkből. Ezt a problémát igyekeznek megoldani a fejlesztők a migrációval (ha eltűnik a host, a program gyorsan mást jelöl ki gazdának), de tény, hogy jelenleg ez a legidegesítőbb hibája vagy hiányossága a Vermintide 2-nek. Persze lehet játszani és fejlődni botokkal is, akik egyébként nem is annyira buták, mint a Left 4 Deadekben, de azért ők inkább gyakorlásra, a pályák megismerésére, bemelegítésre valók. Aggódni azért nem kell, mert a teszt írása közben is kijött egy javítás. Ám jelenleg azok teszik jól, akik barátaikkal együtt veszik meg a Warhammer: Vermintide 2-t, és bizalmasaikkal vállvetve küzdenek a Skavenekkel, a Káosszal és az apokalipszissel.

A csákány sokoldalú, többek között az óriásira nőtt, szőrtelen, mutáns patkányszörnyek felszeletelésére is alkalmas.

A HIT MAGVAI

FAR CRY 5



[ÍRTA BÖJTI] **ÁLTALÁBAN MINDENKI AZ ÚJDONSÁGOT VÁRJA EGY SOROZATTÓL, NA DE MI VAN AZZAL A FEJLŐDÉSSEL, AMI A MÁR MEGLÉVŐ ELEMEK CSISZOLÁSÁT ÉS TÖKÉLETESÍTÉSÉT JELENTI? A UBISOFT AZ ELMÚLT ÉVEKBEN NEM ÉPPEN AZ INNOVÁCIÓVAL TELI MUNKAMENET LELKES KÖVETŐJE, DE A FAR CRY 5 PONT ANNYIRA MŰKÖDIK, HOGY AMENNYIBEN BELEUGROTTÁL, AKKOR NE IS SZÁLLJ KI BELŐLE, AMÍG A VÉGÉRE NEM ÉRSZ.**

Hogy egy szimpla techdemóból (á la Crytek) hogyan válik a második rész a Ubisoft durván repetitív útkeresésévé, majd a 2012-es harmadik epizód miképpen teljesedik ki a maga idejének egyik legszórakoztatóbb akciójátékává, az már szinte legendás, de minimum tanítanivaló eset. Mert bizony a francia szoftveróriás második nekifutásra már profi módon vegyítette a narratív történetmesélést a nyitott világgal, valamint a közel tökélyre fejlesztett FPS-játékmenettel és járművezetéssel, amihez sikerült hozzácsapni az egyik legemlékezetesebb gonoszt, akit azóta is nehéz volt elfelejteni, sőt azóta is mémek közkedvelt szereplője. Hogy a felnyírt fejű Vaas mennyire fontos szerepet játszott a sikerben, az egyértelműen átjött a negyedik epizódból, ahol a felejthetőbb környezet jelenlétén a trailerekben főszerepet kapó, de a végeredményben csak asszisztáló Pagan Min sem sokat javított. Itt látszódott a nagy eltérés a tényleg karakteres őrület és az inkább csak piperkőc hisztizés között, hogy végül a mellékszál Primal még a brutálisan eltalált játékmenetet is pihenni küldje az őskorba, ahol ugye a lőfegyverek és a járművek alapból kiestek – előbbieket a kor harceszközei váltották, utóbbiakat pedig a megszelídítésüket követően hátasként is bevethető vadállatok.

MONTANA HOPE MEGYÉJÉT MEGSZÁLLTA A GONOSZ, ÁM AZ ATYA, A FIÚ ÉS A GÉPKARABÉLY EZT IS MEGOLDJÁK!

És ezzel tulajdonképpen 2016-ban sikerült eljutni arra pontra, ahol megkérdőjelezhetővé vált az újdonságok bevetése. Elvégre a Primal mondhatni újított, csak éppen pont a Far Cry legjobb elemeit kukázta, amik miatt részben annyira jól működött a sorozat, de igazából a 3,5-ként is leírható negyedik rész is ezek miatt maradt élvezetes, ha nem is formabontó epizód. Amikor pedig sok pletyka után kiderült, hogy az ötödik etap a mai világot veszi alapul, méghozzá Amerikában, egy őrült szektát követve, akkor azért megnyugodtam. Hogy miért? Mert biztos voltam benne, hogy még ha nem is kapunk eget rengető újdonságokat, a már bizonyított mechanika ismételten nagyszerűen működhet, ami már mindenképpen egy jó kis kalandot eredményez. Így is lett.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft

MŰFAJ
akció

INFO

MEGJELENÉS
2018.03.27.

ÁR
Steamen 60 euró, avagy nagyjából 18 700 forint az alapjáték, a Gold Edition pedig 90 euró, ami nagyjából 28 000 forint.

GÉPIGÉNY
Intel Core i5-2400 3,1 GHz vagy AMD FX-6300 CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 670 vagy erősebb VGA, 40 GB hely.

MAGOCSKÁK

A Far Cry 5 sztorija már annyira sok helyen került előtérbe, annyiszor ki lett tárgyalva, hogy nem is érdemes rá sok szót pazarolni. A lényeg ugye annyi, hogy a Seed-família teljesen uralma alá hajtott egy teljes megyét annak minden régiójával együtt, az embereket megölik, ha nem válnak a szekta fanatikus követőivé, a kiérkező rendfenntartók pedig gyorsan pórul járnak, mikor elszabadul a pokol – eredetileg a vezetőt verték volna láncba, de sajnos fordul a kocka, avagy menekülésre kényszerülnek, hogy újult erővel vessék bele magukat a feladatba. Ebben a csak Újonc („Rook") néven futó seriffhelyettesé a főszerep, aki egyben a játékos karaktere (először kiválasztva a nemét és kinézetét – persze

A szarvasmarhák jellegzetes montanai megbetegedése a sugárfenékisz, ami csupán ólombeültetéssel gyógyítható.

Távol álljon tőlünk utolsó utáni ítéletet hozni, de ennél még a kereszthalál is humánusabb eljárásnak tűnik, Mr. Seed!

nagy dolgokra nem kell gondolni), és aki kezdő zsaru dacára is igyekszik helytállni, hogy végül ne csak felszabadítsa a környéket, de le is fülelje a megszállottakat.

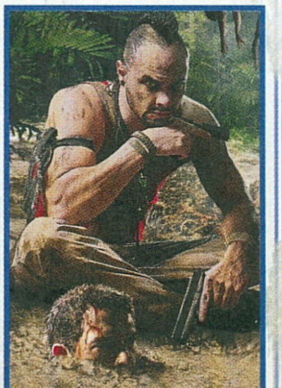
Az már elég hamar kiderül, hogy a felállás még nagyjából hihető is, elvégre a Seedek nem kizárólag a rábeszélés és a finom noszogatás fegyverével élnek, hanem bizony kínzással és megfélemlítéssel, sőt ami a legfontosabb: drogokkal is. Éppen ezért lehetséges, hogy a megyén kívül is vannak beépített emberek, akik ha kell, elsimítják a problémás ügyeket, titokban tartják az eseményeket. Persze örökké így sem lehet kavarni, elvégre a kiérkezett csapat jelenléte is bizonyítja, hogy a kormányok előbb-utóbb felfigyelnek a kisebb diktátorokra is, avagy elkerülhetetlen az összecsapás a Seedek és a lázadók között, ami földön-vízen-levegőben egyaránt zajlik. Mert bizony hála az égnek, a recept a régi, sőt még sikerült is rápakolni egy-két lapáttal.

HEGYEK ÉS ERDŐK

Amint vége a felvezetésnek, avagy sikerül kicsit megtisztogatni a kezdő kis szigetet, egyből megnyílik a teljes Hope megye (fiktív hely Montanában, ne keress utána). A hatalmas, erdővel és hegyekkel, tavakkal és barlangokkal borított terület három nagy és egy kis régióra oszlik, ezek mind a vallási vezetőkhöz lettek csatolva. John Holland Valley-t uralja, ami egyfajta tanyasi életet rekonstruál, Faith Henbane River-királynője (nevéhez hűen tele van folyókkal), a militarista Jacob pedig Whitetail Mountains hegycsúcsokkal teli domborzata mögött húzta meg magát. A három főkolompos területén a fő történeti szálat előre görgető küldetések, mellékes missziók, versenyek, vadászatok várnak, amiket elvégezve egy felfelé tolódó skálával jelzi a program, hogy miként éreznek irántad a gazfickók. A több szintre felosztott kijelző eltérő szakaszaiban sokszor meg is látogatnak, hogy hasznos tanácsokkal lássanak el (tűnj el vagy hódolj be, különben elpatkolsz…), majd ha sikerült teljesen kitölteni a csíkot, akkor jöhet a nagy küzdelem, aminek végeztével felszabadul a régió, a kisfőnök pedig megtér őseihez. Ha pedig mind a három jóember fűbe harapott, Joseph, a szektavezér kellően pipa lesz a végső leszámoláshoz, de ugye nem is marad senkije, aki visszatarthat attól, hogy végre összefussatok egy baráti teadélután erejéig.

A leírtakból már nagyjából leszűrhető, hogy (a Wildlands-ből átvett kampánystruktúrát leszámítva) nincsenek hatalmas változások, sem a játékmenetben, sem az elmesélésben, ez bizony még mindig a jó öreg Far Cry. Viszont pont az a Far Cry, amit szeretünk (legalábbis a többség), méghozzá kitoldva a legőrültebb, legjobb elemekkel. Mert ebben az esetben nem is a sztori a lényeg, azt már most le kell szögezni. Oké, a vallásos, fanatista vonal alapvetően elég súlyos témákat vet fel az emberek kínzásával, élve elégetésével, befolyásolásával és irányításával, azt meg kell hagyni. A társadalom egyébként is eljutott egy olyan fordulóponthoz, egy olyan spirituális mérföldkőhöz, amikor az egyén fontossága és egója mellett egy felsőbb hatalom létezése nemcsak nehezen hihető, de felháborító és elfogadhatatlan gondolat is – vagy ha mégis van rá esély, abban sincs sok köszönet. Ráadásul nem értek egyet a súlytalan karakterek kritikájával sem. Mert a kampány során azért megtudunk ezt-azt a Seedek múltjáról, és a lelküket körbeölelő sötétség mögött érezni, hogy ott a jó szándék, ami valahol csúnyán félrecsúszott. De ugye a sokat bántott, folyamatosan negatív élményekkel teli embert a legkönnyebb eltéríteni, valamint ahogyan mondják, a pokolba vezető út jó szándékkal van kikövezve. Így aztán semmi meglepő nincs abban, hogy az alapvetően annyira nem is ördögtől való gondolatok (fontos alapvetése a felmerülő monológoknak, hogy mikor volt bármelyikünk is valóban szabad utoljára, ha egyszer minden napunk bizonyos

AZ ŐRÜLET DEFINÍCIÓJA



Ugyan a Steamen és a uPlay-en a mai napig elérhető a Far Cry 3, így a PC-s közösségnek nem kell remegnie a Classic Edition megjelenése miatt, a Gold Edition konzolos vásárlói mindenképpen jól jártak. Elvégre a szezonbérlet nemcsak a közelgő három kiegészítőt (egy vietnami, egy zombis és egy sci-fi DLC-t) tartalmazza, de a harmadik epizódot is, ami így a legteljesebb formájában lesz elérhető a PS4- és Xbox One-tulajdonosok számára. Ráadásul mindezért viszonylag keveset kell fizetni, hiszen az alapjátékot a PS Store-ból 22 000 forintért (!) szerezhetjük be, míg a teljes pakkot 28 000-ért, így csak extra hatezer forintot kell lejattolni a további minőségi tartalmi bővítésekért. Legalábbis reméljük, hogy a DLC-k miatt sem kell majd morogni, a Walking Dead után pl. adná magát, hogy a zombis szálban Henbane River hatalmas börtönében kelljen megvédeni a falak közé szorultakat, miközben élőhalottak ezrei rohamozzák az erődöt...

Nincs olyan probléma, amit egy jó csőkulcs ne oldana meg, legyen szó villanyszerelésről, vagy akár kocsmai bunyóról.

Július 4-e Hope megyében is népszerű ünnep, igaz, itt nem az égre lövik a tűzijátékot, hanem a kósza eretnekek arcába.

elvárások szerint telik) végül teljesen eltorzult, önmagából kifordult formában nyernek teret maguknak, így borzalmas szenvedéseknek kitéve az embereket.

Szóval annyira nincs baj a történettel, ráadásul a mellékszálak és az idővel bekerülő más karakterek kicsit árnyalják a képet, megjelenik a humor is, sőt még olyan emberi pillanatokat is láthatunk, mikor egy tábortűznél a teljesen lényegtelen szereplőként jelenlévő párocska egymást átölelve táncol a Hold fényében fürdőzve. Nincs jelentősége, de mégis olyan jelenet ez, ami mutatja, van valami a Far Cry mögött. Mármint a felfedezés, a robbantgatás, az őrposztok felszabadítása mögött. Mert a háború ezúttal is a régi. Megtisztogatjuk az ellenségtől a kiemelt helyszíneket (sokszor megelőzve a riasztást, mert az túszok halálát okozhatja), fontos építményeket (silókat, szentélyeket, szállítóeszközöket, vagy épp egy hatalmas szobrot) robbantunk fel, segítünk a helyieknek. De lehet vadászni, pecázni (ráadásul egész reális módon, ami az RPG-kkel ellentétben a hal kifárasztását jelenti), a fontos helyszíneken pedig ott vannak a boltok és az Arcade játékautomaták. Fegyvereket, kiegészítőket és járműveket vásárolhatunk – utóbbiak pedig nem merülnek ki pár típusban. Van mindenféle buggy, autó, dzsip (géppuskával), kamion (!), sőt még a csónakok, helikopterek és repülők is több variánst kaptak. Na és persze megnyithatsz mindenféle perköt is, amikkel aztán halkabbá, halálosabbá válsz, megnő az életerőd, zárakat nyithatsz, javíthatod a járműveket, illetve több segítőt hívhatsz be, több fegyver lehet nálad.

A UBISOFT BELÁTTA, HOGY A JÁTÉKMENET ŐRÜLT FOKOZATRA KAPCSOLÁSA MINDEN VALLÁSI FANATIKUSNÁL ÉRDEKESEBB.

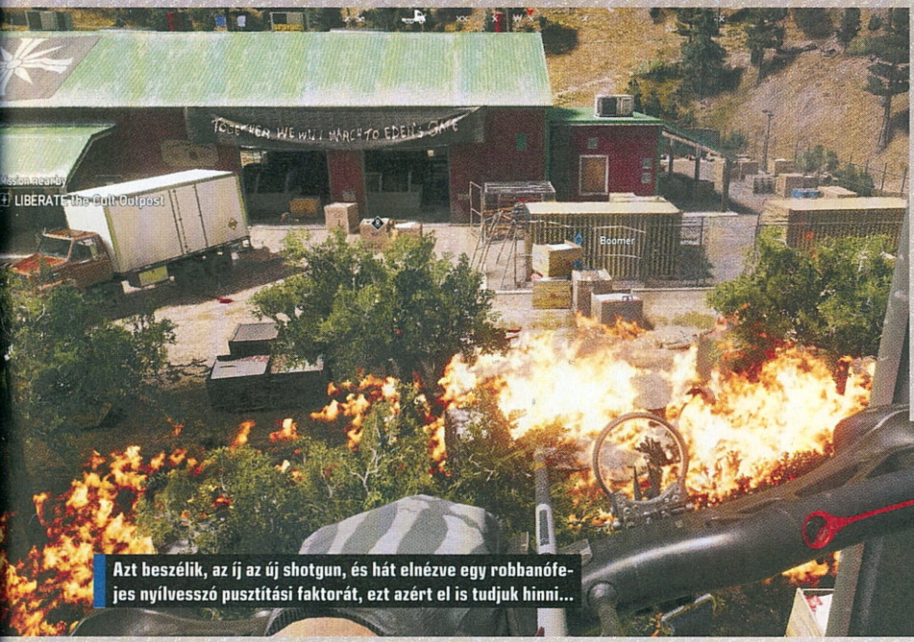
Segítők? Bezony, az FC4-ből ismerős, továbbfejlesztett Guns for Hire opciónak hála a felszabadított/megmentett emberek és állatok közül sokan melléd is szegődnek, egyéni tudásukkal segítik harcodat a Seedekkel szemben. Van, aki a levegőből (repülővel vagy helikopterrel) biztosítja a terepet, más a mesterlövészkedést vagy éppen a csendes íjászatot részesíti előnyben, de Boomer, a kutya, Peaches, a nagymacska és Cheeseburger, a medve is nagyszerű társ lehet. Az állatkákat ráadásul szeretgetni is érdemes, ami nem utolsó szempont, ha azt szeretnénk, hogy a tévé előtt elhelyezkedő női játékostársak elaléljanak (mert persze, mi férfiak nem mosolyodunk el a képernyőt nyaldosó négylábú láttán... khmmm, na persze). Segítőket amúgy két slotba lehet felbérelni – először persze csak egyet tudsz, aztán fejlődéssel nyílik meg a másik hely –, ha elesel, felsegítenek, néha őket is éleszteni kell, co-op esetében viszont csak a host hívhat be egyetlen karaktert, aki így harmadikként jelenik meg a küzdelmek során. Merthogy immáron először van full kooperatív kampány is (az FC4-ben csak korlátozottan volt jelen a módozat). Ami, nem meglepő módon a legjobb móka.

FŐSZEREPBEN A CO-OP

Nem véletlen, hogy a trailerek és nagyobb bemutatók során a co-op igen fontos szerepet kapott, elvégre ez a Far Cry 5 legélvezetesebb része. Egyedül is nagyon jól el lehet ütni az időt a Hope megyei elfoglaltságokkal, azonban úgy tipikus FC-élmény a játékos része, miközben visszafogottan teljesítő MI kíséri őt az útján. Azonban először a szériában a teljes történet kiélvezhető egy baráttal is, ami alaposan megdobja az élményt. Nálunk ott kezdődött a dolog, hogy a tesztjeimnél a saját képeken rendszeresen szereplő Picur társaságában némi bóklászás után elvállaltuk, hogy visszaszerzünk egy fontos járgányt,

AMI MÉG NEM VALÓSULT MEG

A tényleges bejelentés előtt ismét rengeteg pletyka látott napvilágot a sorozat jövőjét illetően – ez a Ubisoft játékainál már standardnak számít, elvégre az Assassin's Creed is mindig megkapja a maga ötleteit –, de ezek közül végül egyik sem vált be. Az Amazóniai őserdő kicsit a harmadik részt ismételné, de egyébként remek lehetőségek vannak a veszélyes állatvilágban és az izgalmas terepben, a „Dinosaur Island" őslényekkel teli szigete pedig mókásan keverhetné a Jurassic Park és a FC jellegzetességeit. Az űr (és egy űrbázis) sem elvetélt ötlet a bezártsággal és az oxigénhiánnyal, bár itt a járművek éppen annyira életidegenek, mint a lőfegyverek, ezzel szemben a vadnyugat kifejezetten jól hangzik, hiszen a Call of Juarez óta nem volt dolgunk minőségi western FPS-sel. Hogy a sötét középkor, vagy egy idegenek által megszállt Föld vajon mennyire illik a képbe, annak a megválaszolását már rád bízom, de belegondolva azért bőven van még téma, amihez a Ubisoft brandjét nyugodtan hozzá lehetne csatolni, és amivel nem csak a játékosok járnának jól.



Azt beszélik, az új az új shotgun, és hát elnézve egy robbanófejes nyílvesszó pusztítási faktorát, ezt azért el is tudjuk hinni...

ARCADE MÓKÁZÁS

A cikkben csak említés szintjén lett felhozva, de a felszabadított és fontosabb helyszíneken fellelhető egy Arcade játékgép, amivel az Arcade mód is elindítható. Itt egyedül, co-opban, vagy 12 fős PVP-ben lehet előre elkészített vagy éppen más játékosok által a szerkesztőben létrehozott missziókat teljesíteni. A zombik leölésén, a Serious Sam-es őrült lövöldözésen túl van minden, amit csak elképzelhetsz, és bár ez jól hangzik, azért egyelőre elég egyszerűek, butácskák a bedobott tartalmak. A pályaszerkesztő miatt persze közel végtelen a lehetőségek száma, az Arcade módban pedig külön fejlődés van, szóval ki tudja, hosszú távon mennyire válik be ez a kis extra, az azonban tuti, hogy az ötlet dicsérendő, az elképzelésben pedig sok még a kiaknázatlan lehetőség.

aminek a vége az lett, hogy egy csőrös kamionba bepattanva zúztunk az országúton, szétrobbantva mindent, ami utunkba került, miközben a rádióból a Creedence Clearwater Revival zseniális Bad Moon Risingja szólt (az Egy amerikai farkasember Londonbannak hála vált halhatatlanná az egyébként is közismert nóta), amt aztán a Barracuda váltott a Hearttól. Ez a móka és kacagás pedig pont addig tartott, mígnem egy kilőtt, lángoló helikopter pont a motorháztetőn nem landolt, amivel mi is a levegőbe repültünk. Máskor egy bug miatt a küldetésbe beragadva dobáltuk egymás alá a saját gránátjainkat, hogy felrobbantott, a magasba repülő testünk társaságában egy nagy, szőrös medve is ott piruettezzen – a drága brummogó úgy döntött, leszalad közénk a fenyvesből, csak nem gondolta, hogy elég őrültek vagyunk az önrobbantáshoz, így a vacsorája elmaradt... vagyis cafatokra szakadt. Utána egy nagy drograktárra csaptunk le: miközben én fentről, helikopterrel küldtem a rakétákat, addig társam odalent intézte el a rosszfiúkat, akik között volt egy páncélozott fickó is, de Picur leütötte a sisakját, majd átküldött egy nyílvesszőt a fején – hiába, látszik, hogy ő a gyermekem anyja!

Szóval a co-op fantasztikus élmény, még az alapjáraton egyedül is izgalmas kampány is sokkal szórakoztatóbb miatta, ráadásul rengeteget lehet hülyéskedni a millió és egy járgánynak, közlekedési formának, feladatnak hála. Más kérdés, hogy itt is vannak hibák, a tipikus bugtenger a többes élménybe is behullámzik, így (amellett, hogy a másik mozgását is elég fura nézni) van, hogy nem ugyanaz történik mindkét játékosnál, el-elsötétül a képernyő, nem utolsósorban pedig van néhány irritálóan buta döntés, ami kicsit szájhúzásra készteti az embert. Például csak kis távolság lehet a két játékos között, ami egy open world akciójátéknál szerintem nagyon furán fest (ha x méternél messzebbre kerülsz, a hosthoz születsz be némi töltés után). Ami viszont pláne megmagyarázhatatlan: bár partnerünk a co-op játék során szerzett perköket és fegyvereket megtarthatja, a megnyitott területek azonban köd alatt maradnak a térképén, és a leölt ellenfelek valamint a felszabadított őrhelyek sem kerülnek át a saját kampányába (de a kampány trófeái sem járnak neki). Ez azért elég fura, nem éppen felhasználóbarát koncepciót sejtet a háttérben.

ÉRTÉKELÉS

A Far Cry-sorozat szinte összes jó tulajdonsága egy korrekt háttérrel és remek területtel. Ráadásul a co-op tényleg nagyon hiányzott a legteljesebb élményhez.

TALÁLÁS: **87%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Nagy és nyitott világ, remek földrajzi választás, eszméletlenül hangulatos co-op, kellemes történetvezetés, millió lehetőség, nagyszerű zenék, mutatós látvány.

KONTRA

Bugok mindenhol, néhol fura és leginkább hibás döntések a koncepcióban, az agyát azért senki sem dobja el a történettől, plusz kevés benne a komoly újítás.

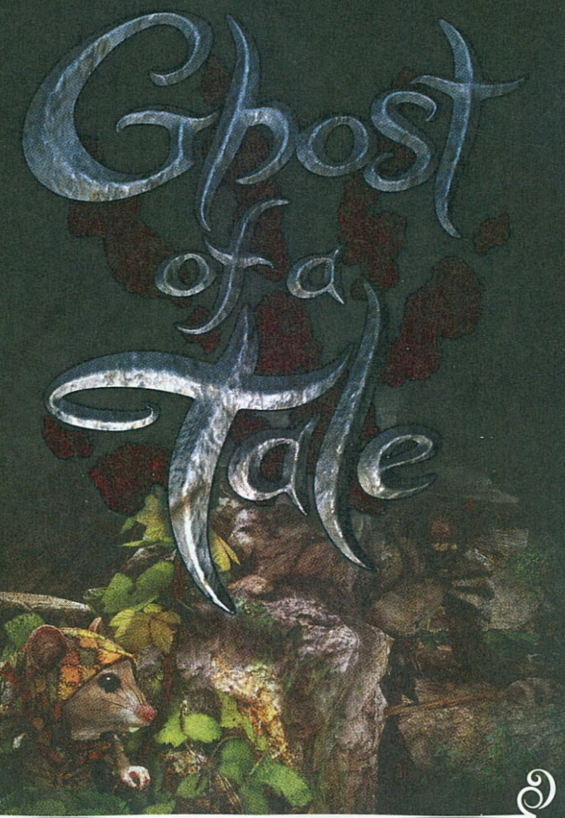
80%

JÓ A VÉGE?

Szóval, igen, a Ubisoft még mindig nem képes úgy kiadni valamit, hogy az ne legyen tele buggal (beragadó küldetések, emberek és járművek, fura események), a koncepció sem mindig tökéletes, ráadásul a fejlesztők az újdonságra sem annyira hajtanak... de merem állítani, hogy a FC-széria még mindig a kiadó egyik legmarkánsabb, legerősebb tulajdona, amiben nehéz komolyan csalódni. A mechanika (a tűzharcok, a vezetési élménye a formától függetlenül) nagyon jó, az élmény önmagáért beszél, a hangulat nagyon erős, ahogy a látvány is (tényleg, remekül fest az amerikai vidék, amit élvezet bejárni), ráadásul a co-op bevetése az egyik legjobb döntés volt, ami a franchise-t érhette. A nagyjából 20-25 órás kampány emiatt még hosszabbra kitolható az ökörködéssel és felfedezéssel, ráadásul tényleg mindig történik valami olyan, amire senki nem számítana – mint például egy pulykatámadás.

Az ötödik epizód tehát csak bevezet valami újdonságot a már szinte tökéletesen működő receptbe, ráadásul a történetnek is vannak jó pillanatai, a helyszín pedig telitalálat, még ha nem is annyira egzotikus, mint azt a szériától megszokhattuk. Ha tehát van hozzá partner, mindenképpen ajánlott a hibái ellenére is, persze magasabb százalékot már csak azért sem kap, mert most már tényleg ideje lenne odafigyelni a részletekre, legközelebb pedig valami mást is ki kell találni a kétfős kooperáción túl. De Ubisoft, könyörgök, ne a háromfős legyen az! G

A TEMPLOM EGERE



Szóval itt ez a Ghost of a Tale, ami egy tök jó kis játék, de mielőtt bármit mondanék róla, álljunk meg egy pillanatra, és csodálkozzunk rá együtt az egészre! Hogy miért? Nos, ezt a játékot szinte egyetlen ember készítette, és ha van egy csöppnyi elképzelésetek arról, hogy mekkora feladat ez, akkor szuper, léphettek is a következő bekezdésre, de ha nincs, akkor nézzétek meg a trailert, a képeket, és döbbenjetek velünk együtt! Ez nem egy Dwarf Fortress szintű, ASCII táblának kinéző ótvarság. Nem egy pixelhalom, amiben két kocka kerget egy háromszöget, vagy egy retró csodának tartott autós játék, amit egy 14 éves srác készített a nyári szünetben. Nem, ez a játék a fejlesztés csodája, amit egy Lionel Gallat nevű ember varázsolt képernyőre hat év kemény munkájával.

Azt azért érdemes megjegyezni, hogy Gallat nem ma kezdte az ipart, a játék megálmodása előtt a Dreamworks és az Universal filmstúdióknál dolgozott animációs szakemberként, ezért nem kezdőként vágott bele ebbe a hatalmas munkába. Ettől függetlenül persze valószínűleg egy laikus játéktervezőnek fogalma sem lenne, hogy kezdjen bele egy ilyen program megalkotásába, ezért különösen csodálatos, mivé is cseperedett mostanra a Ghost of a Tale.

[ÍRTA CHRIS] **Márciusban végre zöld utat kapott az évek óta cseperedő, korai hozzáférésben már jó ideje elérhető Ghost of a Tale, aminek egy korábbi verziójáról már beszámoltunk a Guruban. Bár azóta nem sok minden változott, még mindig egy példaértékű játékról beszélünk.**

A ZÖLD LÁNG

Rögtön adja magát a kérdés: mi is ez a túlhájpolt izé? A Ghost of a Tale egy középkori környezetben játszódó, lopakodást előtérbe helyező akciójáték, aminek főszereplője egy szürke kisegér, aki bebörtönözve tengeti bundája színénél is szürkébb hétköznapjait. Ebben a világban az emberekenek nyoma sincs, különféle állatok uralnak mindent: békák, rákok, madarak, pókok, piócák, patkányok és ezek élőhalott variánsai. Ez utóbbiak egy pusztító esemény után kerültek a világra, ami évszázadokkal ezelőtt történt, mikor is egy úgynevezett Zöld Láng végigsöpört a földeken, és mindenkit megölt, aki ellenállt neki, majd élőhalottként feltámasztotta őket. Ennek a borzalmas eseménynek a vége felé történt, hogy az egerek királysága szeretett volna megalkudni a Zöld Lánggal oly gyarló módon, hogy elárulja a többi faj gyengeségét, de végül őket is felemésztette a Láng, szóval nem igazán jártak jól.

Ezek után, valamilyen csoda folytán, a patkányoknak sikerült az, ami a többi fajnak nem: legyőzték a Zöld Lángot, árulásuk miatt pedig kitaszították az egereket. Bár évszázadokkal járunk az esemény után, egérnek lenni még ma sem mulatság, amiről játékosként mi is megbizonyosodhatunk az első percek során, ugyanis hősünkkel, Tilóval épp egy szörnyű katakombában sorvadunk, ahonnan nagyon úgy tűnik, hogy sosem kerülünk ki élve. De persze Tilo sorsa megváltozik, mikor valaki kulcsot csempész a cellájába, és ennek köszönhetően elkezdhetünk kiutat keresni vele, és megtalálni

eltűnt feleségünket. Természetesen a mi feladatunk lesz a szökés végrehajtása, és az eközben esetleg bekövetkező hevenyészett agyvérzés elkerülése vagy túlélése.

ADATOK

KIADÓ
SeithCG

FEJLESZTŐ
SeithCG

MŰFAJ
lopakodós akció

INFO

MEGJELENÉS
2018.03.13.

ÁR
Steamen 23 euró (kb. 7200 Ft).

GÉPIGÉNY
Windows 7 64-bit, Intel i5 2.5 Ghz processzor, 3 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 660 (2 GB) vagy AMD Radeon R9 270, 5 GB HDD.

NYOMIEGÉR KALANDJAI

Mivel eredeti ötlet már nem igazán létezik a játékiparban, legtöbbször két hasonlattal körül lehet írni egy játékot. A Ghost of a Tale is ilyen, de szerencséjére akadnak egyedi elemei, melyek itt esetenként üdítőleg hathatnak a már mindent látott játékosok számára. Alapvetően tehát egy lopakodós programról van szó, ami egyszerre merít a Thiefből, a Dark Soulsból és a The Legend of Zeldából, és mint ilyen, adja magát az első jelző: piszok nehéz. Jó, talán nem annyira, mint a Dark Souls, de a kedves grafika ne tévesszen meg senkit, ettől a játéktól bizony vért fog izzadni az, aki nincs felkészülve rá. Tilo ugyanis egy (mondjuk ki) életképtelen kisegér, aki sem huzamosabb ideig rohanni, sem harcolni nem képes, emiatt pedig kénytelenek leszünk bújócskát és fogócskát játszani fogvatartóinkkal, hogy kiszabaduljunk börtönünkből.

Az irányításhoz rendkívül ajánlott a kontroller (még a gépigényhez is odaírták), de természetesen játszható egérrel és billentyűzettel is (egérrel egeres játék, értitek, hahaha), ami meglepően használható is, de akkor sem ajánljuk. A pályarendszer egy hatalmas, kesze-kusza labirintus, amit elég sok idő lesz kiismerni, de ha már játszottál Dark Soulst, nagyjából sejtheted, hogy működik ez. Térkép az nincs,

Nem tudjuk, mit akar jelenteni az a három pont, amit a patkány őr mormog, de sejthető, hogy semmi barátit.

Nem vitás, a látvány lenyűgöző, effele helyszíneket általában nem olyan játékban látunk, amit jórészt egy ember készített.

illetve később vásárolhatunk magunknak, de ehhez pénzre lesz szükségünk, amiből szűkösek a készletek, és minden fillérért alaposan meg kell izzadni majd. Ebből a pénzből egyébként különféle megjelöléseket is vehetünk a térképre, hogy hol találhatunk ruhaszetteket (a tolvajszerkó nagyon jól néz ki, de a kalózos se kutya), szóval tényleg nem lesz olyan, hogy elég pénz.

A lopakodás maga egészen jól sikerült, ami nagy szerencse, hiszen időnk nagy részét ezzel fogjuk tölteni (hurrá!). Az őrök minden apró zajra felriadhatnak, és minél közelebb vagyunk hozzájuk, annál óvatosabban kell mozogni, ha nem akarjuk, hogy checkpoint-visszatöltés legyen a dologból. Elbújhatunk ládákban vagy szekrényekben, ilyenkor pedig lehetőségünk van menteni is a játékállást, ami azért ad némi nyújtózkodási lehetőséget nekünk, hogy felderítsük a területeket. Ennek ellenére a játék nem fogja a kezünket, nem mutatja meg csillogó ikon, hogy most kapjuk fel azt a hokedlit, hogy elérjük a kulcsot a falon, vagy nyomjuk meg azt a gerendát, hogy a túloldalon ráugorhassunk. Nem, a Ghost of a Tale egy kőkemény csapássorozat, ami úgy teszi próbára a türelmünket, hogy éjszaka már egércsapdába szorult kisemlősökkel fogunk álmodni, és közben szélesen vigyorgunk majd.

Annak ellenére ugyanis, hogy mentésre szinte minden sarkon lehetőségünk adódik, nagyon frusztrálóvá tud válni a játék, ami valószínűleg abból fakad, hogy lehetőségünk sincs a harcra, ha észrevesznek minket. Persze futhatunk, megpróbálhatunk elbújni, de ilyenkor rájövünk, hogy Tilo nem igazán alkalmas az ilyen sprintekre, valamint könnyen belerohanhatunk még három másik őrbe, és akkor inkább hagyjuk magunkat feldarabolni, mintsem hogy tovább szenvedjünk a bujkálással. Egyébként akadnak gyűjthető cuccok is a játékban, mint például az említett ruhaszettek, de rózsákat is kereshetünk, hogy csokrot kössünk feleségünknek. Ezenkívül zászlókat is gyűjtogathatunk, amiért kapunk 25 pontot, de hogy mire jó ez, azt már ne kérdezzétek.

CSAK ÓVATOSAN A BUY GOMBBAL!

Egyetlen dolog akad viszont, ami folyamatosan képes minket visszatartani attól, hogy a monitorba vágjuk a kontrollert, az pedig a grafika. A Ghost of a Tale lélegzetállítóan néz ki, amit egyrészt a Unity motornak, másrészt a készítő profizmusának köszönhetünk. A játékosmodellek, a mozgás, a környezet és a fény-árnyék hatások úgy festenek, mintha egy hatalmas kiadó játékát néznénk, amit látva érthetetlen, hogy egy EA vagy Ubisoft miért nem karolta fel a fejlesztést. Egyedül a hanghatásokkal és a narráció hiányával nem voltunk megelégedve, ezekből nagyon kevés jutott a játékba, voltaképpen egyetlen mondat sem hangzik el benne, mintha valami '90-es évekből idecsöppent szerepjátékot játszanánk.

Mindent összevetve tehát egy érdekes alkotásról beszélhetünk, aminek értékelésekor pozitív irányba billen a mérleg, viszont tényleg csak birkatürelemmel rendelkezőknek ajánljuk! G

ÉRTÉKELÉS

Eszméletlen jól néz ki, az irányítás és a játékmenet pedig nem okoz majd csalódást senkinek sem.

TALÁLÁS:	90%
TARTALOM:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	70%

PRO

Egy nagyszerű Thief/Dark Souls keverék, amit csak azoknak ajánlunk, akik már túl vannak pár nehezebb játékon. Látványos, hangulatos, de bizony piszkosul nehéz.

KONTRA

Helyenként nagyon frusztráló tud lenni, valamint hiányoznak belőle a komolyabb hanghatások és a narráció.

80%

EGEREKRŐL 101

JUJJDEJÓ!

Mivel már kész volt ennek a két oldalnak a tervezete, és mindenképp kellettek bele tippek, noha nem tudok tanácsokat adni a játékhoz, inkább pár érdekes tényt olvashattok az egerekről, amelyeket az internet mindent átszövő hálóját bogarászva állítottam össze nektek! Ha tehát egértartáson gondolkozol, akkor nagyon jó helyen jársz, ha viszont játéktippeket vársz, akkor elnézést kérek!.

DAREDEVILS

Az egerek kicsit olyanok, mint a Marvel univerzum egyik híres alakja, Daredevil, azaz a Fenegyerek. Nem igazán látnak jól, és egyáltalán nem kedvelik az erős fényt, ezért inkább a többi érzékszervükre hagyatkoznak a tájékozódásnál. Nagyszerűen hallanak, nagyon jó a szaglószervük, valamint kis mancsocskájuk segítségével bármit kitapogatnak, ami érdekli őket. Cukik, nem?

NYÚLT TITOK

Az egerek nem szeretik a hideget, ezért télire többnyire házak falán keresnek járatokat, hogy melegebb helyre költözhessenek. Képesek akár egy fél centis lyukon is átpréselni magukat, testüket megnyújtva, szétlapítva szinte bárhova be tudnak jutni. Rágcsálóként nem szívesen látott vendégek az embereknél, ugyanis mindent megrágnak, pedig olyan kis cukik, nem igaz?

FOGAS JÓSZÁG

Mivel rágcsálóról beszélünk, érdemes kitérni ezen állatok fogára is, ami életük végéig folyamatosan növekszik, mégpedig napi 0,03 millimétert. Ezért van az, hogy folyamatosan rágniuk kell, ugyanis szerencsétlenek máshogy nem tudják koptatni rágócsontjaikat, ami elég nagy szívás lehet számukra, ha belegondolunk. Hörcsögtartók, remélem figyeltek! (Bezzeg ha az én hajam nőne ennyit...)

IMÁDNAK ZABÁLNI

Az egerekre egyik legjellemzőbb tulajdonsága, hogy imádnak enni, ezért aztán különösen szeretem őket. Egy éjszaka 20-30 alkalommal is meglátogatják a kajalelőhelyeiket, és alkalmanként 0,15 g élelmiszert pakolnak a testükbe. Képtelenek leállni, ha evésről van szó, ráadásul nagy ínyencek: egy kamrában képesek mindenbe belekóstolni, hogy megtudják, mi a legfinomabb eledel.

ULTRAHANGOS

Azt tudtátok, hogy az egerek ultrahangok segítségével kommunikálnak egymással? Akár 90 kHz-es hangfrekvenciáig is hallanak, és ezen a magasságon szoktak énekelni egymásnak párzási dalokat. Hozzávetőlegesen az emberek legfeljebb 20 kHz-ig hallanak, de én már a 15 kHz-t sem hallom, ugyanis ez korral egyre rosszabb lesz. 50 éves korra az ember már csak kb. 12 kHz-ig hall.

JÓ UGRÓK

Végezetül pedig egy hasznos tény, ha el akarnál kapni egy egeret: képesek akár 25 cm magasra is felugrani, ami rohadt félelmetes tud lenni, ha épp az ágyneműtartódból próbálsz kiszedni egyet (igen, tapasztalatból beszélek). Ez nagyjából ötszöröse a magasságuknak, szóval, ha mi, emberek is képesek lennénk ekkorát ugrani, akkor nem kéne több lépcső vagy lift az emeletes házakba.

UTOLSÓ UTÁNI FANTÁZIA

FINAL FANTASY XV

WINDOWS EDITION

[ÍRTA **DREAMER**]

10 év fejlesztés és másfél év konzolexkluzivitás után megérkezett 2016 egyik legjobb játéka, a Final Fantasy XV PC-re írt, meglehetősen optimalizált változata. Lássuk, mi mindent nyújt a várva-várt Windows Edition!

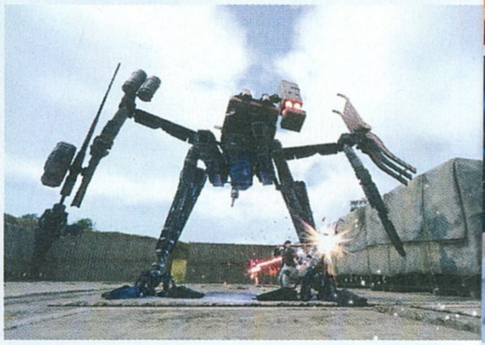
Nincs értelme kertelni: a Final Fantasy XV PC-s változata minden egyes várakozással telt percet megért. Kész, vége a cikknek, lapozzunk tovább! Na de még van 2 teljesen feltöltendő oldal, amit illene prezentálni. Akkor beszélgessünk arról, hogy a Final Fantasy XV (a továbbiakban csak FF XV) miben tér el, és miben jobb a legtöbb konzolportnál!

A PC Guru hasábjain, 2017-ben már megjelent az FF XV, akkor Chocho írt róla egy átfogó, hatoldalas tesztet, ami azóta a PC Guru Online-on is elérhető (ezen a linken elolvashatjátok: http://bit.ly/2DKOke2). Aki lemaradt róla, annak eláruljuk, hogy egy nagyszabású akció-szerepjátékról van szó, valós idejű harcrendszerrel, nyitott világgal, 100+ órás játékidővel. Főszereplőnk az ifjú Noctis, Lucis királyságának egyetlen várományosa, aki három barátjával vág neki egy hosszú utazásnak, melynek célja Altissia, egy Velencére kísértetiesen emlékeztető város, ahol majd a tervek szerint a fiú igába hajtja a fejét. Na de ennyi legyen is elég, lássuk, miért olyan jó a PC-s kiadás!

AJÁNDÉK LÓNAK NE NÉZD A FOGÁT!

Tartalmi részét tekintve a Windows Edition felfogható a játék GOTY kiadásaként. Az alapjáték mellé a Square minden megjelent DLC-t is hozzácsapott a pakkhoz, beleértve a novemberben kiadott multiplayer bővítményt. Utóbbiról érdemes tudni, hogy játékmenete lényegében egy Monster Hunterbe oltott FF XV, ami az alapjáték harcrendszerét adaptálja, valamint hozzátesz az előzményként szolgáló mozifilm (Az ősök gyűrűje: Final Fantasy XV) történetéhez is, mindezt pedig egy saját karakterrel vihetjük végig. Felépítését illetően a játékmenet többszemélyes vadászatokra és szóló történeti küldetésekre bontható le. A vadászatok során három társunkkal együtt dolgozva végezhetünk hullámokban érkező ellenfelekkel vagy éppen hegyomlás méretű monstrumokkal. Habár ez a fajta multiplayer kifejezetten felesleges egy egyszemélyes kampányra kihegyezett játékhoz, a Comrades DLC kellően szórakoztató, még a repetitív volta ellenére is.

A rossz hír, hogy a PC-s közönséget eddig még érezhetően nem fogta meg a többszemélyes mód gondolata. Matchmaking alatt ugyanis egyáltalán nem, vagy csak alig találunk játékosokat, ezért aztán a legtöbbször



arra kényszerültünk, hogy a küldetéseket botokkal teljesítsük, ami éppen a többjátékos megközelítést öli ki a Comradesból.

A Windows Edition exkluzív tartalmaknak igencsak híján van. Attól függően, hogy milyen kliensben tettünk szert az FF XV-re, a fejlesztők ruhapakkokkal lepték meg a vásárlókat (Steamen pl. Gordon Freeman ikonikus felszerelését kapjuk meg, míg az Originen a Simsből ismerős lámás szuperhős-szettet). Mindenesetre a szórakozás nem ér véget a sztori végigjátszásával, a Windows és a Royal Edition mellé (melyről lentebb bővebben beszámolunk) ugyanis nem csak a DLC-k járnak. Az Insomnia City Ruins: Expanded Mapnek hála egy új bejárható területet és további endgame tartalmakat is kapunk.

A MOTORHÁZTETŐ ALATT

A bónusz kontent hiánya okozta sebre azért gyógyírként szolgálhat, hogy az FF XV úgy fut, mint az álom. A Windows Edition tesztje két PC-n folyt, az egyik egy felső középkategóriás, míg a másik egy felsőkategóriás konfigurációval rendelkező gép volt. Míg a combosabb masinában egy NVIDIA GeForce GTX 1080Ti kártyát pakoltunk, addig gyengébb társa egy AMD RX560-on futott, hogy nagyjából reális képet kapjunk a hardverfront mindkét oldaláról. A PC-s változat 120 fps-es lakatot kapott, amit az .ini a fájlok között nézelődve feloldhatunk, és kitolhatunk 240-re. Ha azonban nem kenyerünk a határtalan fps-szám, és inkább limitálnánk az alapértelmezett értéket, akkor a képkockafrissítési ráta a menüben korlátozható 60-ra, valamint 30-ra. Utóbbi esetben a kockák ütemezése a PS4-es változatra emlékeztet bennünket, aminek esetében a frame pacing hagyott kívánnivalót maga után. A 60 és 120 fps-es korlátozás esetében viszont nincsenek ilyen gondok, bár utóbbihoz nyilvánvalóan 120 Hz-es képfrissítés, és persze azt kiszolgálni képes monitor dukál.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Square Enix

MŰFAJ
akció, szerepjáték

INFO

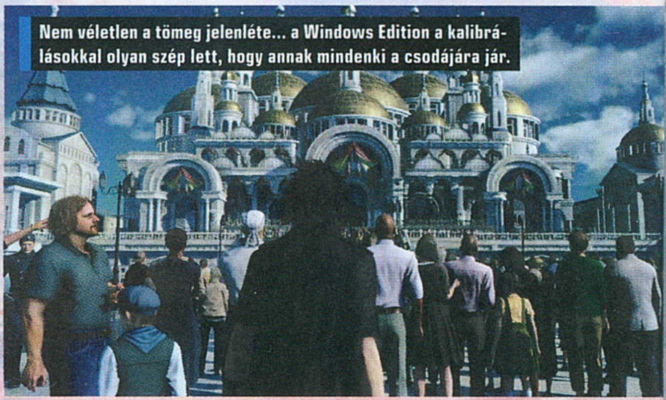
MEGJELENÉS
2018.03.06.

ÁR
Steamen 50 euró (kb. 15 500 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core i5-2500 3.3GHz CPU, 8 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 760 VGA, 78 GB hely.

KIRÁLYI KIADÁS

A PC-s porttal egyidejűleg jelent meg a konzolos Final Fantasy XV Royal Edition, mely tartalom tekintetében voltaképpen azonos a Windows Editionnel. Minden kiadott letölthető tartalom helyet kapott benne, fejleszthetjük a kocsinkat, hajókázhatunk a királyi cirkálóval, illetve játék végi tartalom is került a programba. Az Insomnia City Ruins: Expanded Map nevű kiegészítés egy új bejárható területet biztosít. A Royal Edition egy egyedi kiadás, ezért azok, akik rendelkeznek az alapváltozattal, és az ahhoz passzoló szezonbérlettel, nem kapják meg a fentebb említett extrákat. Nekik lehetőségük van megvásárolni az úgynevezett Royal Update-et, aminek egyik legfőbb erénye, hogy a mentésük is megmarad.



Nem véletlen a tömeg jelenléte... a Windows Edition a kalibrálásokkal olyan szép lett, hogy annak mindenki a csodájára jár.

Kár, hogy a multira nincs elég játékos, mert az MI ugyan nem rossz, de ugye most is hősünket veri a szörnyetegek helyett.

Az FF XV menükezelése a konzolos változaton alapszik, és egérrel nem használható. Habár a kurzor megjelenik a képernyőn, a menüpontok kiválasztására nem alkalmas. Gyakorlati haszon híján, a képernyőn csücsülő egérmutató egy zavaró kis pacává redukálódik, de szerencsére az F1 billentyű lenyomásával eltűntethetjük a felhasználói felületről. Az opciók között nézelődve szembetűnő, hogy milyen mélységekbe nyúlik a testreszabhatóság. A billentyűk funkcióit (a 9-től 12-ig számozott F billentyűk kivételével), az elsőtől az utolsó gombig módosíthatjuk, de az alapértelmezett kiosztás is kellően kézre esik. Az egér bal és jobb gombját használva védekezhetünk, illetve támadhatunk, továbbá egyes mozdulatok végrehajtásához annyit kell tennünk, hogy leütjük az F-et. Egyszerű, kényelmes, és a harcrendszer folyamatosságát is kellőképpen kiszolgálja.

LÁTVÁNYOS PUCCS

A grafikai beállítások szintén rengeteg lehetőséggel kecsegtetnek. A kinézetet meghatározó opciók többsége játék közben is módosítható, és hála az áttetsző felhasználói felületnek, azonnal látni fogjuk a változást. A Framerate menüpontban nem csak az fps-korlátot adhatjuk meg, de bekapcsolhatunk egy számlálót, ami a képkockafrissítés mellett a processzor és a videokártya terhelését mutatja. A játék ezen két vonása remekül kiegészíti egymást, habár tegyük hozzá, hogy a teljesítményt nem lehet a menü és a számláló egyidejűleg történő nézegetésével, teljes magabiztossággal kiértékelni. A menübe való belépéskor a háttérben futó kép megfagy az időben, ezzel ideiglenesen levéve a terhet a processzorról. Kinézetre a PC-s port közepes beállításai megegyeznek a tavaly novemberben debütált a Xbox One X-es változattal, melyről érdemes tudni, hogy konzolos szempontból mind teljesítmény, mind pedig prezentáció tekintetéből a legjobb választásként szolgál.

Akik gyengébb processzorral rendelkeznek, és inkább a videokártyájukra szeretnék az FF XV futtatásával járó munkát terhelni, azok csalódni fognak, mivel a legtöbb beállítás nem kíméli a CPU-t. Az árnyékok és a világ elemeinek részletességének visszafogásával javíthatunk a teljesítményen. A VGA-ra a legnagyobb terhet az élsimítás és az árnyékok teszik mind NVIDIA, mind pedig AMD fronton. Némi örömre ad okot, hogy az árnyékok szűrése még alacsonyabb beállításokon is kellően mutatós. A High, illetve Very High minősítésű opciók egy, a valósághoz közelebb álló világ érzetét adják, míg a közepes beállítások a maguk életlenségével és finom áttűnéseivel sokkal inkább egy olajfestményre hajaznak, ami fantasy könyvek borítóira emlékezetet. A 78 GB helyigényű alapjáték mellé letölthető a High-Resolution Pack, ami ultramagas felbontást kölcsönöz a már alapjáraton is mutatós FF XV textúráinak. Ez a DLC a 4K-s assetek mellett az átvezető videók UHD változatait is tartalmazza, méghozzá két nyelven (angol, japán), valamint egyes helyszíneken a növényzetet is átdolgozza. A lombozat újragondolása csak a külső területeket érinti, és egyedi ízt kölcsönöz a PC-s verziónak, mivel az eddig megszokottnál valóságosabb képet ad a tájnak.

Egy fantasztikus játék szinte tökéletessé csiszolt verziója, amire megérte várnia a PC-s közösségnek, hiszen extrák nélkül nyújtja a legteljesebb élményt.

KÖTELEZŐ VÉTEL

A négy korábban kiadott konzolos változat után végre PC-n is megtapasztalhattuk, milyen Noctisszal niffeket kaszabolni. Habár kizárólag PC-re szánt in-game tartalmat nem kaptunk, az újragondolt környezet, az egyedi effektek jelenléte, és a tökéletes optimalizáció mindenért kárpótol.

ÉRTÉKELÉS

Az eddigi legteljesebb élményt nyújtó kiadás, megérte rá várni.

TÁLALÁS: 95%
TARTALOM: 90%
JÁTÉKÉLMÉNY: 97%

PRO
Tökéletesen optimalizált, a játék minden eddig megjelent tartalmát magában foglalja, és még új külsőt is kapott.

KONTRA
Nincs benne exkluzív tartalom.

95%

GAMEWORKS

Az NVIDIA ismét saját fejlesztésű funkciókkal támogat egy AAA játékot. A Final Fantasy XV különösen sok törődést kapott a zöldektől, hiszen nem csupán a The Witcher 3 és a Tomb Raider kapcsán híressé vált HairWorks kapott benne helyett, de VXAO, TurfEffects és ShadowLibs támogatást is kapott. A hajanimációt szépítő HairWorks a FF XV karaktereinek díszes frizuráira semmilyen hatással nincs, ellenben a vadonban élő, szőrös állatok annál több előnyt kovácsolnak belőle. A VXAO erősen CPU- és VGA-igényes funkció, ami még egy lapáttal rátesz az árnyékok kirajzolásának nehézségére. A TurfEffects a külső területeken mutatja meg magát javított növényzet formájában, ám közel sem olyan drasztikus mértékben, mint a High-Res pakk esetében. Végezetül pedig a ShadowLibs, mint ahogy azt a neve is mutatja, az árnyékok pontosságán dob, ráadásul nem is igényel nagy erőbefektetést.

A TITÁNÖLŐK HARCA
Attack on Titan 2

[IRTA BRYCE] **A tavalyi második és a remélhetőleg idén érkező harmadik évadnak hála ismét robog az Attack on Titan hype-vonat, így az Omega Force nem volt rest egy újabb, az anime világában játszódó videojátékkal előállni, hogy a várakozás közben újra elmerüljünk a vértől csöpögő, és titánoktól hemzsegő világban.**

Két éve már, hogy megjelent az első Attack on Titan-játék (a továbbiakban csak A.O.T.), nevezetesen a Wings of Freedom, előbb Japánban, majd Amerikában és Európában is. Hazájában mind a kritikai, mind az anyagi sikerből kijutott neki, a nyugati országokban viszont már nem volt ennyire fényes a helyzet, a sajtó ugyanis elég rosszul fogadta a produkciót. Szerencsére ez az A.O.T.-re kiéhezett rajongókat cseppet sem zavarta, így pénzügyi szempontból világszerte jól teljesített a program, azaz semmi akadálya nem maradt annak, hogy a legújabb rész már a japán premierrel egyidőben kezdjen nálunk is.

ADATOK

KIADÓ
Koei Tecmo

FEJLESZTŐ
Omega Force

MŰFAJ
akciójáték

INFO

MEGJELENÉS
2017.03.20.

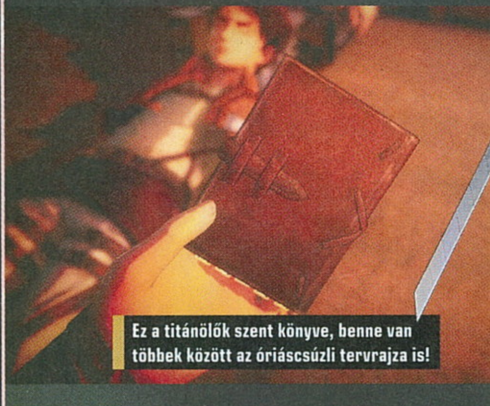
ÁR
Steamen 69,99 euró (kb. 21.900 Ft).

GÉPIGÉNY
Core i5-2400 CPU, 6 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 660 1 GB VRAM-mal, 30 GB szabad hely.

NEM EMBERNEK VALÓ VIDÉK

Először is kezdjük egy rövid és spoilermentes gyorstalpalóval! Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy posztapokaliptikus, dark fantasy, steampunk világ, ahol is egyszer csak feltűntek az óriási, és szinte elpusztíthatatlan emberevő titánok, akik annak rendje és módja szerint kishíján a kihalás szélére juttatták az emberiséget. Utóbbi maradéka három koncentrikus körben, ötven méter magas falakat emelt, ezek belsejében lelve otthonra. A béke száz évig tartott, mígnem 845-ben – egyben történetünk kezdetekor – a titánok át nem törték az első külső falat, és el nem indították az emberiség vélhetően utolsó háborúját.

Az első résszel ellentétben nem Erennel (a manga/anime főszereplőjével) fogjuk megtapasztalni a háború kezdetét, hanem névtelen és néma hősünkkel, akire a játék is csak a „mi emberünkként" fog hivatkozni, és nemcsak a nemét, hanem a teljes arcberendezését is kényünk-kedvünk szerint alakíthatjuk. Hősünkkel ott leszünk az első és második évad minden fontosabb momentumánál, igaz, a sorozat szerinti kánon történetet nem fogjuk befolyásolni. Tessék? Igen, jól olvastad: a játékban nemcsak a második, hanem a teljes első évad is helyet kapott! A hősünk adta új szemszög miatt én próbáltam a jó oldalát nézni ennek, de tény, hogy azoknak, akik rongyosra játszották a Wings of Freedom sztorimódját, már kicsit unalmas lehet ugyanazt látni, főleg mert helyenként bizonyos átvezetők is egy az egyben át vannak emelve az első részből, újrakeverés ide-oda... de erről még lesz szó.



Ez a titánölők szent könyve, benne van többek között az óriáscsúzli tervrajza is!

EGY TITÁNPÖRKÖLT RENDEL!

A titánok elleni harchoz az Omnidirectional Mobility Gear (röviden ODM) lesz a legfőbb fegyverünk. Ennek segítségével Pókembert megszégyenítve fogunk az épületek és a titánok között repkedve eljutni akár a feladat célhelyére, akár a kiszemelt áldozatunk nyakszirtjéhez – egy titánt ugyanis ennek átvágásával likvidálhatunk. Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy egy gombbal kilövünk egy kábelt, ami a legközelebbi két tereptárgyba kapaszkodik, majd a visszahúzás csúzliként hajít el bennünket, miközben a felszerelésünkre szerelt gázpalackokkal tudunk egy kis plusz sebességre szert tenni. A harcok közben úgy válik az egész pontosabbá,

hogy egy gombnyomással kijelöljük kiszemeltünket, majd a rendszer valamelyik testrészét célozza be (pl. a lábát, kezét stb.), ezen viszont mi is változtathatunk (PC-n alapbeállításként a görgővel).

A végtagcsonkítás áldozatunk könnyebb megsemmisítésen túl extra nyersanyagok megszerzését segíti elő, a rendszer egy aranyszínű ködarabbal jelzi, hogy éppen melyik végtag levágása után ütheti a markunkat jutalom. Az újoncoknak elsőre bonyolultnak tűnhet a harc, de higgyétek el, hogy kevesebb, mint 20 perc alatt rá fogtok érezni az ízére. A küzdelem piszkosul élvezetes, ami főleg annak köszönhető, hogy egyszerű és látványos, na meg mindig akad dolgunk a csatamezőn. Feladataink főleg a titánok lekaszabolásából állnak, ezt esetleg megfűszerezik az „Ölj meg 5 Titánt 4 perc alatt!"- vagy a „Védd meg az XY-t!"-típusú kihívások, de minden pályán előfordulnak „Menj oda és mentsd meg!"-féle

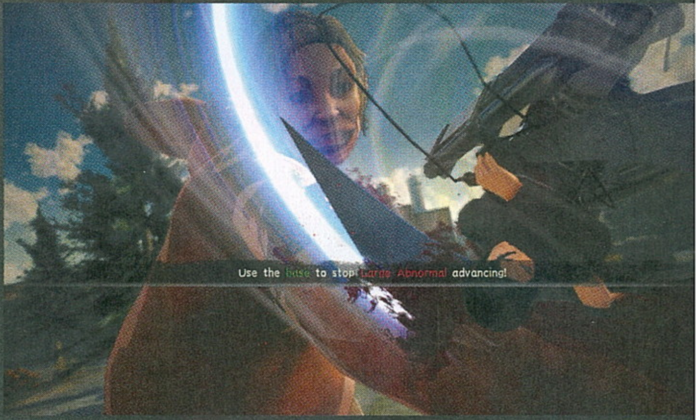
mellékküldetések is. Az egésszel pusztán annyi a baj, hogy hiába a jól működő harcrendszer, mert ha a fent leírt küldetésfajtákra ráununk, és már a történet okozta adrenalin sem tartja bennünk a lelkesedést, akkor bizony gyorsan önismétlővé válik az egész játékmenet.

Felszerelésünket küldetések teljesítésével, valamint a fent említett módon szerzett – esetleg a pihenőzónákban található kereskedőktől vásárolt – nyersanyagok segítségével tudjuk fejleszteni, vagy éppen

Az A.O.T. 2 tulajdonképpen az első rész felújított, frissített változata, és mint ilyen, jó játék, csak röhejesen sokba kerül.

teljesen lecserélni azt másféle ODM-ekre, amiknek, mondjuk, nagyobb a pengetárolója, de kisebb a kilőhető kábelük hossza. Felszerelésünk mellett karakterünket is fejleszthetjük, aki minden küldetés teljesítése után tapasztalati pontokkal gazdagodik, a szintlépéssel együtt pedig növekszik az úgynevezett SP számának maximális korlátja is. Itt lényegében arról van szó, hogy be tudunk rakni magunknak különböző passzív képességeket, amiknek van egy adott SP száma, így szabva korlátot a játékosnak, hogy ne aktiválhassa egyszerre az összest.

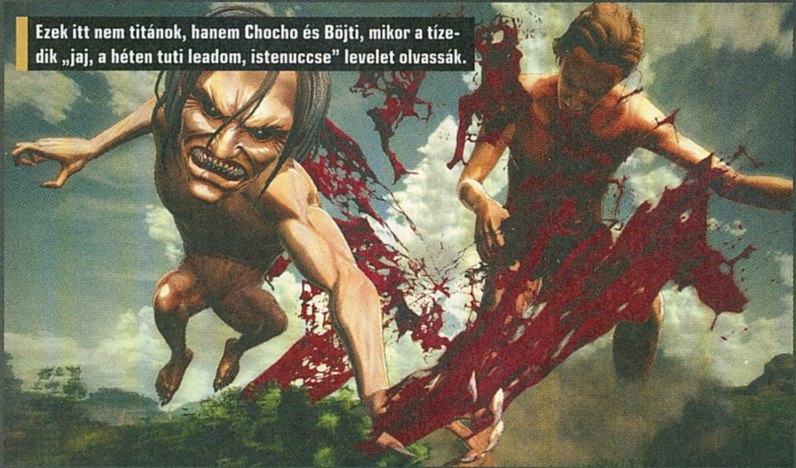
Ezekből a passzív képességekből van, amelyik az alaptulajdonságainkat (erő, ügyesség, stb.) erősítik, de vannak, amik extra támadási képességgel (és egyben animációval) ruháznak fel minket. Ezeket a skilleket a sorozatból ismert karakterektől tudjuk megszerezni, és itt jön képbe a játék „viszonyrendszere”: névtelen hősünkkel lehetőségünk lesz baráti viszonyt ápolni pl. Levivel vagy Erennel, akik a „viszony-szintlépés” után újabb és újabb képességeket nyitnak meg. A viszonyt főleg beszélgetésekkel, helyes válaszok megadásával (értsd nyalizással) és ajándékokkal tudjuk növelni, amelyeket a fent is említett pihenőzónákon tudunk beszerezni. Emellett helyet kapott a játékban egy co-op multiplayer módozat is, amely során az egyjátékos kampányban is megtalálható expedíciókra mehetünk el többedmagunkkal: lényegében a már kiismert pályák újrajátszásáról van szó, melyeket véletlenszerű feladatokkal fűszereznek.



WINGS OF FREEDOM 1.5

A grafikát és a hangokat felesleges hosszasan ecsetelni. Mivel egy anime adaptációval van dolgunk, így termesztésesen csak japán szinkronnal lett ellátva a játék, ezt három nappal a megjelenést követően egészítette ki az angol felirat. A szinkronszínészek maradtak az eredetiek, velük együtt pedig – egy maréknyi új számot leszámítva – a teljes soundtrack is átvándorolt a sorozatból. A grafika szinte egy az egyben az első rész szintjén maradt, kicsit élesebbek lettek a textúrák, jobbak a fényárnyék effektek… és ezzel el is érkeztünk a program legnagyobb hibájához.

A karakterkreáláson, valamint a történet egy új szemszögből való elmesélésén túl az Omega Force-os srácok egy az egyben átemelték az első részt, annak minden előnyével és hibájával együtt. Legyen szó akár átvezetőkről, a továbbra is butácska AI-ról vagy éppen az összes küldetéstípusról, ezeket mind láttuk már, és hát hagynak maguk után egy olyan kellemetlen érzést, hogy az A.O.T. 2 inkább érződik a Wings of Freedom Remastered kiadásának, semmint egy új, önálló programnak. Viszont én azt mondom, hogy még ezt is le lehetne nyelni, hiszen a játék ügyesen elszórakoztat. Viszont teszi mindezt jelenleg PC-n is 70 euróért, aminél még egy vadonatúj, teljesárú AAA-s program is lényegesen olcsóbb. Akik ezen is túl tudják magukat tenni, és élnek-halnak az A.O.T.-ért, azok egy pörgős, élvezetes és autentikus játékkal tudják majd kivárni a harmadik évad érkezését, a többiek viszont várjanak meg egy leárazást.



Ezek itt nem titánok, hanem Chocho és Böjti, mikor a tizedik „jaj, a héten tuti leadom, istenuccse” levelet olvassák.

ÉRTÉKELÉS

Egy az anime hangulatát maximálisan megidéző, de rettentően az első rész másolatának érződő program lett az A.O.T. 2.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Magával ragadó, pörgős harc, élvezetes új megközelítése a már jól ismert történetnek.

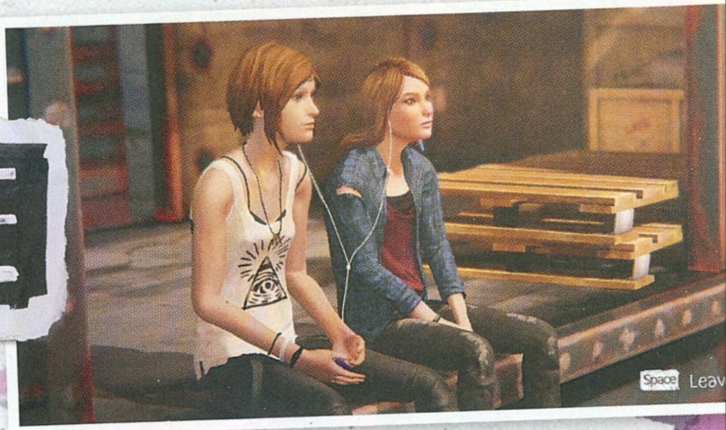
KONTRA

Már rövid távon is repetitívé váló játékmenet, szinte egy az egyben az első rész másolatának érződik.

75%

VISSZA A KALÓZÖBÖLBE!

LIFE IS STRANGE
BEFORE THE STORM



[ÍRTA **DREAMER**]

Március első hetével lezárult a Life is Strange előzménye és egyben Chloe személyes története. Most, hogy végre a teljes évad, vagyis a sztori mindhárom epizódja, illetve a bónusz rész is elérhetővé vált, úgy gondoltuk, eljött az értékelés ideje.

A Before the Storm egy, a Telltale játékokhoz hasonló kaland, némileg több interakcióval, és kevesebb átvezetővel. Tekintve, hogy a Life is Strange-et a narratíva viszi el a hátán, valamint az első évadot, és az előzményszezon első részét már bemutattuk az újságban, a továbbiakban a sztorira helyezzük a hangsúlyt. Ez azonban sajnos gyengébbre sikerült, mint ahogy azt az indítás után reméltük.

DLC-KULTÚRA

A Before the Storm első ízben csak digitálisan volt megvásárolható, mégpedig két kiadásban: a standard változat mellett az első naptól kezdve elérhető volt a Deluxe Edition, ami olyan extrákkal kecsegtetett, mint a játékban felcsendülő dalok lejátszására alkalmas „zen mód", egy ruha pakk, valamint a már fent említett bónusz epizód. A felsorolt tartalmak azonban nem csupán grátiszként szolgáltak, de a készítők minden egyes epizódban beleerőszakolták őket a történetbe, ezzel is a Deluxe kiadás megvásárlása felé terelve a játékosokat. Elsőre talán nem hangzik túlontúl zavaró tényezőnek a DLC-k folytonos sulykolása (végtére is a bővített kiadás csak 8 euróval került többe, mint az alapváltozat), azonban a sztori előrehaladtával kirajzolódik egy hasonló alapokon nyugvó, visszatérő probléma.

BETELJESEDETT FÉLELMEK

A Before the Storm története Chloe Price és a Rachel Amber megismerkedését meséli el. Míg Chloe a Dontnod 2015-ös játékának egyik kulcsszereplője volt, addig Rachel Amberről mindezidáig vajmi keveset tudtunk. A lány a Life is Strange történetvezetésének egyik mozgatórugójaként szolgált, hiszen az ő eltűnésének felderítése motiválta a főhőst, valamint annak kékhajú barátnőjét. Rachel a Life is Strange első évada alatt sosem érződött valódi személynek, inkább legenda érzetét keltette, hiszen létezéséről a játékos csupán az Arcadia Bayben elszórt szórólapokról értesült, vagy az NPC-kkel folytatott beszélgetések során hallott. A karakter státusza nehéz helyzetbe sodorta a Before the Stormot fejlesztő Deck Nine-t, akiknek így az egyik legfontosabb feladatává vált, hogy megindokolják, és hihetővé tegyék a Rachelt övező misztikumot.

A rajongóknak ajánlható az előzménytörténet, akik viszont előrelépést vártak, azok biz csalódni fognak.

Rachel, akárcsak az előző évad során, a Before the Storm teljes leforgása alatt inkább tekinthető a történetet mozgató fogaskeréknek, mintsem kiforrott karakternek. Az első perctől az utolsóig teljesen passzív szerepet tölt be, egyedül akkor cselekszik, mikor a sztori előremozdítása a tét, de néha még akkor sem. Rachel éppen olyan, mint a legtöbb RPG-ben a küldetéseket adó NPC-k: „használni akarom a távcsövet, szerezz hozzá aprót; találkozni akarok anyámmal, győzd meg, hogy jöjjön ide".

Ez a szemlélet pedig több szereplő esetében is fellelhető. Rachelön kívül Chloe majdnem-pasijának, Eliotnak a szála a helyzet komolyságát fokozná, ehelyett viszont csúnyán elbotlik a saját igyekezetében, és elszalasztott lehetőségként csupán lábjegyzet marad.

A sztori az első két epizódig tökéletesen működik, aztán az utolsó, végső résszel összeomlik a saját súlya alatt. A Before the Storm a szerettünk elvesztése utáni depressziót, és az azzal való együttélést szeretné fókuszba állítani, még a legvégső döntés is erre az irányvonalra épül. A játék ezen eleme remekül is működik, csakhogy az odavezető út kuszasága és a történetszálak átgondolatlansága megöli a próbálkozást. A bónusz epizód valóban „csak" egy egyórás különkiadás, semmivel sem lesz több, vagy kevesebb tőle a program, ez a tulajdonsága pedig voltaképpen teljes egészében jellemzi magát az egész évadot is.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Deck Nine Games

ÉRTÉKELÉS
A történet váza tökéletesen működik, de a köztes tartalom átgondolatlan. Nem ártott volna a természetfeletti elemek továbbgondolása.

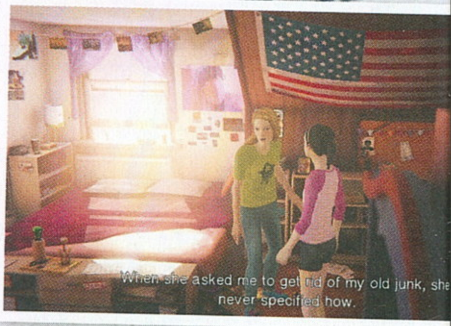
GÉPIGÉNY
Intel Core i3-2100 CPU, 3 GB RAM, 1024 MB VGA, 14 GB hely.

TÁLALÁS: **75%**
TARTALOM: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

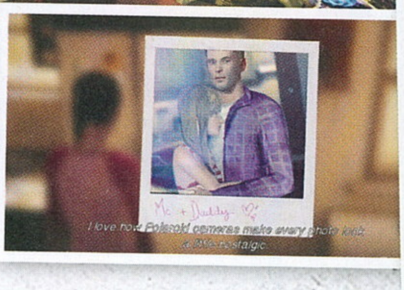
PRO
Új irányvonallal és játékelemekkel rugaszkodik el az első évadtól.

KONTRA
A fejlesztőgárda tapasztalatlansága nyomot hagy a játékmeneten, a sztori is inkonzisztens.

67%



Természetfeletti elemekkel megtűzdelt tinidráma ez, amiben senki és semmi nem az, aminek elsőre látszik.



AZ APOKALIPSZIS ŰRLOVASA

STELLARIS: APOCALYPSE

[ÍRTA ASTRODAVE]

Minden bizonnyal kellemesen telt a 4X-es stratégiákat kedvelők 2016-os nyara, ekkor jelent meg ugyanis a svéd Paradox Studio nagyszabású, űrben játszódó alkotása – összetettségének köszönhetően pedig sokan azóta is elveszve kutakodnak a galaxisok mélyén.

Stílusából adódóan igencsak szerteágazó játékról van szó, amelyben az anyabolygóról elindulva hódíthattuk meg a környező planétákat, miközben folyamatosan új letelepedési lehetőségek után kutattunk, irányíthattuk és optimalizálhattuk a nyersanyagtermelést, valamint jobb-rosszabb viszonyt alakíthattunk ki az esetlegesen felbukkanó egyéb létformákkal – esetleg az erőfölény kellő mérlegelését követően rögtön le is rohanhattuk őket. Alighanem a műfaj komplexitása következtében nem is igazán akadt időközben komoly ellenfele az Endless Space második epizódját leszámítva, azonban a fejlesztők a kiadás óta éppen annyi bővítménnyel és frissítéssel tartják karban a Stellarist, hogy még mindig érdemes legyen visszatérni hozzá.

A Stellaris új kiegészítője, címéből adódóan, elsősorban a harcosabb lelkületű játékosok stratégiájának fog kedvezni.

TERJESZKEDÉS ÉS PUSZTÍTÁS

Az alapokról némi tippel-trükkel együtt a 2016/06-os számunkban írtunk, azóta azonban számos említésre méltó újítás érkezett. A legnagyobb ugrást vélhetően a 2.0-s (Carolyn Janice Cherry amerikai írónőről elnevezett) update hozta, melynek jelentőségét már az is jelzi, hogy a korábbi mentett állások nem működnek vele együtt. A készítők elsődleges célja alighanem a játékmenet lelassítása és a még teljesebb kontroll lehetett, ugyanis kalandjaink kezdetekor immár nem áll alapból rendelkezésre a féreglyukakon és egyéb kapukon keresztül történő fénysebességnél gyorsabb utazás, helyette minden birodalom megkapja a hiperhajtóművet. Mindazonáltal itt-ott rábukkanhatunk természetes lyukakra vagy átjárókra, amiket aztán a szükséges technológia megléte esetén ki is használhatunk. Egy adott rendszer immár annak a birtokát képezi, aki rendelkezik ott egy bázissal. Miután tehát egy felderítőhajóval alaposan átvizsgáltunk egy adott régiót, rendeljünk ki oda mielőbb egy építőosztagot, majd húzzunk fel egy csillagközpontot. Ezt az épületet aztán érdemes némi védelmi berendezéssel is ellátni az esetlegesen arra kóricáló martalócok miatt.

A JÖVŐ HADEREJE

Némi módosításon esett át a hadviselés is, ezúttal ugyanis limitálva van az azonos flottába tehető hajóink száma, továbbá figyelnünk kell armadánk moráljára is, 50 százalék alá zuhanva csökken az ütőképességük, emellett a túlzottan leharcolt csapatainkat immár ki is vonhatjuk az ütközetből. Ezek talán a lényegesebb módosítások, amik bármilyen költség nélkül hozzáférhetőek, a 20 eurós Apocalypse pedig további javakkal szolgál. Rendre meggyűlik majd a bajunk a bázisainkat előszeretettel célba vevő kalózokkal, azonban akár ellenük is remekül bevethetőek a hangzatos nevű titán-hajók, melyek komoly előnyöket nyújtanak az alattuk szolgáló sereg számára. Csillagbázisunkat felszerelhetjük nagy hatósugarú ionágyúval, ezenkívül a szükséges fejlettséget elérve megalkothatjuk a Kolosszust, ezt a bolygókat apró darabokra lőni képes monstrumot. Felbukkan továbbá egy új nomád nép is, akikkel érdemes jó szomszédságban lenni, ugyanis felbérelhetjük a vezetőit, hogy segítsenek nekünk leszámolni az ellenlábasainkkal. Emellett az Apocalypse néhány új perket, valamint negyedórányi friss aláfestő muzsikát is magába foglal.

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
Paradox Development Studio

ÉRTÉKELÉS

Egy bolygók pusztítására képes fegyvert, nagy erejű vezérhajót és egy randalírozó nomád fajt tartalmazó, kissé soványka DLC.

GÉPIGÉNY

AMD Phenom II X4 850 3.3 Ghz vagy Intel Core i3-2100 3.1 Ghz CPU, 4 GB RAM, AMD HD 6850 / Nvidia GTX 560TI VGA, 4 GB hely, futtatásához az alapjáték megléte is szükséges.

TÁLALÁS: **83%**
TARTALOM: **73%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **81%**

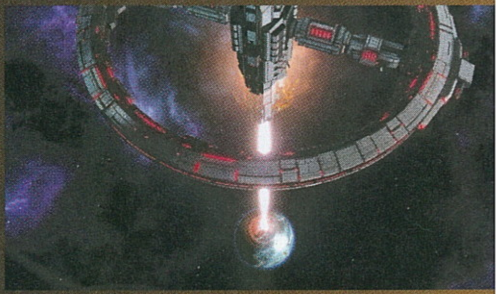
PRO

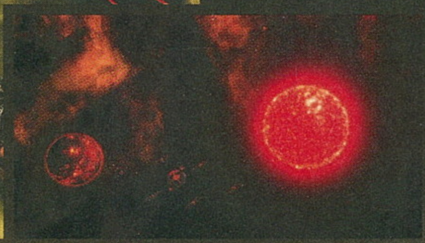
Némi plusz extrát jelenthet azok számára, akik vérrel és harccal kívánnak dominanciára törni.

KONTRA

Nem nyújt túl sokat a békésebb eszközöket kedvelőknek, és elég drága is.

75%





ÉPÜL-SZÉPÜL ÉS BŐVÜL A STELLARIS-BIRODALOM

A tavalyi év folyamán jelent meg a játék első nagyobb kiegészítője Utopia néven, melyben az új perkeken és a fejlesztett szolgai viszonyon kívül a hatalmas épületek és állomások kínáltak újdonságot. Lényeges DLC a Synthetic Dawn is, melyben robot civilizációnkat vezethettük diadalra, kutathattunk új események után. A rajongók ezenkívül úgynevezett „Faj csomagokat" (humanoid és plantoid) is vásárolhatnak, melyek portrékat, hajómodelleket tartalmaznak.

LORD BRITISH VISSZATÉR!

Shroud of the Avatar the Forsaken Virtues

[ÍRTA STEELSAINT]

Kilépett a korai hozzáférésből Richard Garriott legújabb játéka, melyet már jó öt éve jelentettek be. A Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues az Ultima-játékok szellemi utódja kíván lenni, a kérdés csak az, ez vajon sikerül-e neki?

Richard Garriott egy régi motoros a szakmában, akinek a nevét valószínűleg sokat hallotta a legtöbb RPG vagy MMORPG rajongó. A veterán játékfejlesztő már több mint harminc éve tevékenykedik az iparban, legismertebb alkotása pedig az Ultima sorozat. Legújabb játékát, a Shroud of the Avatart még 2013-ban jelentették be, és 2014-től érhető el korai hozzáférésben. Nemrég viszont elhagyta ezt a státuszt, mi pedig utánajártunk, hogyan sikerült az Ultima-sorozat szellemi örököse.

ÚJ-ANGLIA RÁD VÁR

A Shroud of the Avatar egy pofás videóval kezd, melyből megtudhatjuk, hogy a főszereplők lényegében mi magunk vagyunk. A játék háttértörténete szerint egyszerűen túl sok időt töltöttünk az interneten egy Új-Angliának nevezett alternatív világ történetei után kutakodva, így aztán egy szép estén egész egyszerűen átesünk abba a valóságba. A helyiek szerint avatárok vagyunk, felbukkanásunkra pedig előre figyelmeztetett egy ősi prófécia. Először még csak alaktalan szellemként lebegünk körbe, de a karakteralkotás során hamar testet ölthetünk, és onnantól kezdve már mehetünk is megmenteni a világot. Mindezt kétfajta nézetben tehetjük meg: az egyes városokban, illetve a kalandozásra kijelölt területeken a karakterünk háta mögül néz ki a kamera, míg a helyszínek közti utazás során, a világtérképen madártávlatból látjuk a vidéket.

ADATOK

KIADÓ
Portalarium

FEJLESZTŐ
Portalarium

MŰFAJ
MMORPG

INFO

MEGJELENÉS
2018.03.31.

ÁR
Steamen 37 euró (Kb. 12 ezer Ft).

GÉPIGÉNY
Quad Core 2,4 GHz CPU, 8 GB RAM, Nvidia 960 / AMD 560 VGA, 22 GB HDD.

Bár a Shroud of the Avatar egy MMORPG, akinek nincs kedve másokkal vesződni, az indíthat karaktert offline módban is, ez azonban csak végső esetben ajánlott. A program sava-borsát ugyanis a játékosok és a velük való interakció jelenti. Kereskedőik ott állnak a városokban, és árulják az általuk gyártott tárgyakat, de akár házaikba vagy városaikba is benézhetünk. Akad például olyan település, ahol minden jelentőségteljesebb patch kijövetelekor táncmulatságot rendeznek, míg máshol kezdő játékosokat segítő tippeket olvashat az ember az üzenőfalakon. Természetesen mi magunk is rajta hagyhatjuk a kezünk nyomát a világon. Az egyes településeken házakat vehetünk, amit aztán úgy díszítünk fel és rendezünk be, ahogy akarunk, de ha nagyon sok pénzünk van, akár saját falut is alapíthatunk, amit aztán mindenki lát majd a világtérképen is. Ha pedig megszorulnánk, az általunk bányászott vagy vásárolt nyersanyagokból előállított tárgyakat is értékesíthetjük a többieknek jó pénzért.

JÁRD A SAJÁT UTAD!

A Shroud of the Avatar nem használ karakterosztályokat. A játék elején eldönthetjük, hogy a szeretet, az igazság vagy a bátorság útját szeretnénk-e követni, ez azonban csak a történet kezdőpontját és első tulajdonságainkat befolyásolja, utána azt tanulunk meg, amit csak akarunk. A választék pedig kifejezetten mély: számtalan képesség áll a rendelkezésünkre, így tényleg egy egyedi, saját játékstílusunkhoz igazított karaktert alkothatunk.

> Az Ultima-játékok atyja egy szokatlanul összetett MMO-val tért vissza, amelyet szigorúan csak a műfaj veteránjainak ajánlhatunk.

A fejlődés első pillantásra kicsit talán túlbonyolítottnak hat, de hamar kiismerhető. Új képességeket mesterektől tanulhatunk pénzért cserébe, a meglévők közül pedig az fejlődik, melyet épp használunk, azonban csak akkor, ha van hozzá elég tapasztalati pontunk. A kalandozásaink során összeszedett XP egy gyűjtőbe kerül, és valahányszor elsütünk egy mozdulatot, az innen használ el valamennyi pontot, hogy fejlődni tudjon. Könnyű belátni, hogy ha minden képességünket fejlesztenénk egyszerre, akkor hamar kifogynánk a tapasztalati pontokból, ezért dönthetünk úgy is, hogy néhányat pihentetünk, vagy akár elfelejtünk. Előbbi esetben a mozdulat használatakor nem fog XP-t fogyasztani, de nem is fejlődik, míg utóbbinál a szintje gyors tempóban csökken, a belefektetett tapasztalati pontok egy részét pedig visszakapjuk.

KONFLIKTUSKEZELÉS FELSŐFOKON

A harcrendszer meglehetősen egyszerű és gyorsan kitanulható. Igazából nincs is más dolgunk, mint előrántani a fegyverünket, és egy szimpatikus ellenfél közelébe

„Azért gyűltünk ma itt össze, mert megjelent a PC Guru, amiben Lord British legújabb játéka is megmérettetik!"

TIPPEK, TRÜKKÖK

A CSONTOK NEM HAZUDNAK!

Ha online módban játszunk, egy idő után bele fogunk futni kékesen derengő, a legváratlanabb helyeken felbukkanó csontvázakba. Ők más játékosok elhalálozásának pontos helyét jelölik, így hasznos lehet fél szemünket mindig rajtuk tartanunk. Ha egy kis helyen gyanúsan sok ilyen csontváz torlódott fel, akkor gyanakodjunk, hogy a környéken valami különösen durva ellenfél bujkál.

HELLÓ, SZOMSZÉD!

A térképen elszórva nem egy, játékosok által alapított közösség található, melyeket érdemes meglátogatni. Egyrészt akad itt egy csomó érdekes épület, másrészt pedig sok város üzenőtábláján különféle, kezdőknek szóló üzeneteket találhatunk, melyek rendesen megkönnyíthetik az ember életét. Épp ezért érdemes minden ilyen városba benézni, de figyeljünk oda, mert akad köztük PvP helyszín is!

FÓKUSZÁLD AZ ERŐFESZÍTÉSEIDET!

Bár csábító a lehetőség, hogy egyszerre minél több képességünket fejlesszük, ha így teszünk, sajnos nagyon hamar kifogyunk a felhasználható tapasztalati pontokból. Épp ezért célszerű kiválasztani, milyen mozdulatokra kívánunk támaszkodni, és azokra helyezni a hangsúlyt, a többit pedig pihentetni, mert kellemetlen tud lenni, amikor fejlődnénk, de már nincs miből.

A KÉZMŰVES TERMÉKEK MINDIG JOBBAK!

A legtöbb városban szétszórva találkozhatunk olyan kereskedőkkel, melyek más játékosok által készített tárgyakat kínálnak eladásra. Az ő készleteiket mindig érdemes végignézni, ugyanis sokszor kifejezetten jó statisztikákkal megáldott felszerelést szerezhetünk tőlük, ráadásul általában az áraik is kedvezőbbek, mint a gép által irányított kollégáiknál.

HULLARABLÁS FELSŐFOKON

A játékban alapvetően minden egyes hulla szabadon kifosztható, akkor is, ha nem mi öltük meg az illetőt. Ezzel a lehetőséggel pedig érdemes is élni, hiszen meglepően hasznos tárgyak lapulhatnak még a legutolsó baka zsebében is. Ha mást nem is, aranyat jó eséllyel találunk majd náluk, azt pedig ugye gyakorlatilag bármire el lehet költeni a megfelelő kereskedőnél.

MINDIG VAN EGY RÖVIDEBB ÚT

A világtérképre kivezető átjárókig gyakran igen sokat kéne gyalogolnunk, amihez azért nem mindig van kedve az embernek. Ilyenkor jöhet jól, ha egyszerűen csak kilépünk a főmenübe, a játék indításánál ugyanis van egy olyan opció, hogy közvetlen a világtérképen szeretnénk kezdeni. A töltögetést persze így sem lehet megúszni, de a hosszú gyaloglást azért igen.

SZÉGYEN A FUTÁS, DE HASZNOS

Előfordulhat, főleg a játék elején, hogy olyan ellenfélbe kötünk bele, akibe nagyon nem kellett volna. Ilyenkor jelenthet jó alternatívát, ha egyszerűen csak sarkon fordulunk és elsétálunk az illetőtől. Szerencsére a legtöbb rosszarcú nem tanúsít irántunk túl nagy érdeklődést, így nem is fognak minket sokáig követni, és hamar biztonságba kerülhetünk.

Linknek mostanság nem megy jól a sora, így vendégszereplést vállal más játékokban is. Eléggé égő helyzet, mit ne mondjunk.

állni, a karakterünk pedig alaptámadásaival automatikusan addig üti az illetőt, míg az meg nem hal, nekünk egy gombot sem kell megnyomnunk ehhez. Persze néha előfordulhat, hogy egy-egy képességünket be kell vetnünk, de az ütközetek így is fél kézzel lezavarhatóak.

Ha viszont némi kihívásra vagy izgalomra vágyunk, próbáljuk ki a pakliépítő módot. Ekkor a képességeinkből egy paklit állítunk össze, melyből a harc folyamán folyamatosan húzzuk fel a lapokat, ezeket pedig akár kombinálhatjuk is az ütőtőbb hatás érdekében. Ezt összesen kétféleképpen tehetjük meg: ha ugyanabból a képességből többet egymásra pakolunk, egy kicsit jobb mozdulatot kapunk, ha pedig előre megadott kombinációt sikerül kiraknunk, akkor teljesen új támadáshoz vagy varázslathoz jutunk. Jópofa rendszer ez, amit érdemes minél hamarabb kipróbálni, mert nélküle a csaták hamar unalomba fulladhatnak.

AMIRŐL NEM SZÓL A PRÓFÉCIA

Bár a Shroud of the Avatar sok szempontból egy élvezetes alkotás, más területeken már korántsem teljesít ilyen jól. Az egyik hiba, ami szinte azonnal szembetűnő, az a játék optimalizálatlansága. Az erdős, hegyes vidékeken még jól boldogul a program, a városokba érve azonban komoly fps-eséseket lehet tapasztalni. Ráadásul a fórumok tanulsága szerint ez a jelenség olyanokat is érintett, akik az enyémnél jóval komolyabb géppel vágtak neki a kalandozásoknak.

Az animációk is hagynak maguk után némi kívánnivalót. Sokszor esetlen karakterünk mozgása, és az is elég érdekesen néz ki, mikor elrakjuk a fegyverünket, és az valahol a mozdulat felénél egyszerűen köddé válik. Ha pedig túl közel kerülünk valakihez, hirtelen lelassulunk, darabos és szakadozó lesz a mozgásunk, egészen addig, amíg el nem hagyjuk az adott figura „vonzáskörzetét".

Mindehhez jön az is, hogy a játék meglehetősen bugos. Néhol például a helyszínhez egyáltalán nem illő hangeffektekbe futhatunk bele, máshol pedig az ellenfelek nem vesznek észre, hanem egyszerűen elsietnek mellettünk. A küldetésekkel is akadnak fennakadások: van, hogy nem tudjuk átadni a tárgyainkat a megbízóinknak, így pedig természetesen teljesíteni sem lehet az adott feladatot. Szintén problémás a minitérkép, mely első megnyitásakor több másodpercre megakasztja a játékot, és néha az is előfordul, hogy egyáltalán nem tudja belőni, merre járunk. A fejlesztők javára legyen mondva, hogy folyamatosan javítják a hibákat, a legzavaróbbakkal már a megjelenést követő első nap sikerült leszámolniuk. Ezzel együtt viszont a Shroud of the Avatar technikai oldalát nézve az embernek az a benyomása támadhat, hogy még mindig egy korai hozzáférésű címmel játszik.

CSAK HALADÓKNAK!

A Shroud of the Avatar mindent összevetve egy kicsit felemásra sikeredett játék. Vannak olyan aspektusai, például a karakterfejlődés vagy épp a saját házak építése, ahol kifejezetten jól teljesít, máshol viszont még bőven lenne mit javítani.

Azok, akik szeretik Richard Garriott eddigi munkáit, vagy a nehezebb, nem annyira felhasználóbarát MMORPG-ket, valószínűleg kedvelni fogják, mindenki másnak viszont azt ajánlanám, hogy először nézze meg a játék oldaláról letölthető próbaverziót, és csak akkor vágjon neki Új-Anglia megmentésének, ha az abban látottak elnyerték a tetszését.

ÉRTÉKELÉS

STEELSAINT

A Shroud of the Avatar egy kicsit felemás játék, mely sok szempontból mintha megrekedt volna a korai hozzáférésben.

TÁLALÁS:	60%
TARTALOM:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	70%

PRO

Rengeteg képesség és érdekes, kombinációkra épülő harcrendszer.

KONTRA

Optimalizálatlan és bugos, ráadásul az animációk is hagynak némi kívánnivalót maguk után.

70%

TRAU ÉS A KULTIVÁTOR

PURE FARMING 2018

[ÍRTA TRAU] **NEHEZEN HITTEM VOLNA, HOGY VALAHA IDŐJÁRÁS-ELŐREJELZÉSEKET ÉS GABONATŐZSDEI ÁRFOLYAMOKAT FOGOK BÖNGÉSZNI, MAJD LEVEZETÉSKÉPPEN A LEENDŐ ÚJ PERMETEZŐGÉPEM KIVÁLASZTÁSÁHOZ SZÜKSÉGES PARAMÉTEREKET HASONLÍTGATOM ÖSSZE. EDDIG.**

Ehhez nem kellett más, mint Chocho újabb agyament ajánlata, mely egy gyenge pillanatomban ért, és véletlenül igent mondtam. Hiába, ha az ember elmerül egy, a Dél-kínai-tenger stratégiai erőegyensúlyának felborulását boncolgató, 87 oldalas tanulmányban, gyámoltalan lesz a világ kihívásaival és a fent nevezett főszerk mondhatni feltűnés nélkül, észleléshatár alatt becsúsztatott kérdésével szemben.

Nem magyarázom a bizonyítványomat, inkább belevágok, mint egyszeri panelparaszt a virtuális szántásba. Mert hát hogy tulajdonképpen pontosan erről van szó: egy szép csendesen, de egyre nehezedve csordogáló traktoros-kombájnos-menedzseres programról, amely elhiteti minden, hozzám hasonlóan panelbe született és ott felnőtt városlakóval, hogy a mezőgazdaság gyerekjáték. Jó, persze, én is tudom, hogy a naposcsibéből nem lesz tyúk három nap alatt, és az árpa sem két éjszaka alatt érik be – de egy játékban érthető, hogy nem hónapokra nyújtja szét a tényleges mezőgazdasági történéseket.

A DISZKÓBA IS TRAKTORRAL MEGYEK...

Aki a PUBG-nak megfelelő pörgést és akciót keresi, az messzire kerülje el a Pure Farming 2018-at, megspórol 30 eurót, ezért egy igazán csini fegyverskint tud venni a Steamen. Aki viszont szereti a lassúdad történéseket, a középszöszölős menedzsmentet, a szexi mezőgazdasági gépeket, és kipróbálná, milyen éjjel aratni (elárulom: macerás), nos, annak csak ajánlani tudom.

A sztori (mely az oktató kampány kerettörténetét jelenti) rövid és velős: a családból egyedül te, az unoka mutatsz érdeklődést az elhunyt nagypapa adósságoktól roskadozó családi farmjának megmentésére. Igaz, a kecó makulátlan, a gépek vadiújak, a birtok bőségesen elegendő a virágzó farmerkedéshez, persze kellő odafigyeléssel. Szóval a negyed millió dolláros adósság nem is olyan rémisztő… Érdemes végigjátszani ezt a kampányt, de a bátrak belevághatnak a szabad farmerkedésbe. Több helyszínből lehet választani: az alap az Egyesült Államok északnyugati részén fekvő, kies Montana állam. Ezenkívül Japánban, Olaszországban és Kolumbiában, illetve egy DLC megvásárlásával Németországban tehetjük próbára virtuális aranykalászos gazdaságunkat. Természetesen minden helyszínen a tájra jellemző terményekkel, állatokkal kell majd dolgozni.

A Pure Farming a maga módján szórakoztató játék lett, de aki ettől várja a digitális agrárforradalmat, az csalódni fog.

ADATOK

KIADÓ
Techland Publishing

FEJLESZTŐ
Ice Flames

MŰFAJ
farmszimulátor

INFO

MEGJELENÉS
2018.03.18.

ÁR
Steamen 29,99 euró (9400 Ft), dobozosan viszont csak 6999 Ft.

GÉPIGÉNY
Intel Core I5 2,3 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce 560 GTX 2 GB VGA, 5 GB HDD.

Igaz, a munka közben azért egy-két dologgal meg kell barátkozni, sőt lehetőleg minél hamarabb. Ilyen például a nem túl ügyes farmerünk, aki ugye mi vagyunk. A klasszikus WSAD + egér kombóval főleg a járművek vagy épületek, tárgyak közelében azért lesznek izgalmas elakadásaink, hirtelen kameraváltásaink. S elég nehéz volt megszokni, hogy főhősünk egy nyamvadt, derékig érő fából tákolt kerítésen sem képes átugrani. Igaz, később kiderült, hogy ez a kerítés több, mint aminek látszik: se traktorral, se kombájnnal nem sikerült kidönteni, mi több, még megreccsenteni

Nem, ez a kép még véletlenül sem az új ETS 2 DLC-ből keveredett ide, a Pure Farming 2018 ennyire változatos játék!

FARMERKEDNÉL? VAN EGY AJÁNLATUNK...

Noha már vagy 20 éve foglalkozok játékteszteléssel, de én még ilyen szemérmetlen termékelhelyezést nem láttam. Az egész játék tulajdonképpen egy nagy és folyamatos reklám. Traktort vennél? Zetor, JCB, Landini és mellettük a személyes kedvencem, az orosz Agromash Ruszlán vár rád! Netán lánctalpas rizskombájn kellene Japánban? Az indiai Redlands a megoldás! Az igazi farmer Mitsubishi L300-as pick-uppal rohangál, és hordja a szintén márkázott műtrágyát zsákszámra. Hozzátenném, ugyanez a helyzet az ekékkel, a permetezőkkel, a vetőgépekkel, mindennel. Mindent tökéletesen, az eredetinek megfelelően le is modellezték. A fejlesztők szerintem ebből több pénzt kaszálhattak, mint az eladásokból...

sem. A játék ugyanis igen nagyvonalúan bánik az ütközésekből eredő sérülésekkel. Nagyjából nincs ilyen, egyedül a közlekedési táblák dönthetőek ki, az is következmények nélkül. Még szerencse: rájöttem, hogy traktorral és a rákötött pótkocsival tolatni közel sem egyszerű, sőt, baromi nehéz. Ezért az esetek 98 százalékában inkább körbekanyarodtam tolatás helyett. A kanyarodások, a tolatások közben gyakran koccanhatunk tereptárgyakkal, kerítéssel, épület falával, másik géppel, de meg sem karcolódunk.

... ÉS RAJTA HAGYOM AZ EKÉT IS!

No, de nem rodeózunk, hanem szántunk, vetünk, aratunk! Itt viszont a játék – legalábbis szerintem – derekasan helytáll. Eleve egy-egy haszonnövényhez más-más földművelési „eljárások" (békási panelpatkány vagyok, nem tudom, hogy mondják ezt rendesen, gazdászul) tartoznak, s ha nem esik, még öntözni is kell. Nem kell aggódni, a taposási kár is ismeretlen fogalom. Traktorunk nyom nélkül kel át az aranyló kalászok bólogatása alkotta búzamező kellős közepén vagy a még zöld árpavetésen keresztül is. Ejnye.

A gépek azonban nem bírnak ki mindent. Igazából csak a munkában kopnak el (ez probléma) és koszolódnak össze (ez meg csak csúnya). De semmi baj: egyrészt van saját, digitalizált javítóműhelyünk, ahol egy kattintással mindent meg lehet szerelni, másrészt automatikus mosóban tudjuk gépezetünket csinossá és újszerűvé varázsolni.

Egy pillanatra még visszakanyarodnék az oktató játékra (mely a fantáziadús „My First Farm" néven fut). Itt számos esetben találkozhatunk mellékküldetésekkel, melyből gyakran egész rendes pénz szakítható le. Szállítás, permetezés, aratás, vízhordás – ahogyan észrevettem, mindig

ÉRTÉKELÉS

TRAU

Nem hittem volna, hogy tesztelés után nem törlöm le a francba. Valahogy mégis megfogott. Szerencsére korrekt kis közösség épült ki köré, gyorsan reagáló fejlesztőkkel. Ja, és moddolható, gépek, autók, utánfutók, minden importálható!

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Megfelelően bonyolult játékmenet, naposcsibék és kisnyulak, okosan adagolt tanító szándék.

KONTRA

Tömeges reklám, sérülések hiánya, a fizika úgy általában, hosszú távon idegesítő zene.

85%

Nincs is fontosabb a malackák táplálásánál, elvégre csak a kellően méretes hízóból lesz finom a császárszalonna!

olyanokat ajánl fel a játék, amikhez már van megfelelő felszerelésünk. Viszont érdemes alaposan elolvasni, mit is kell csinálni, mert az elbambult játékosokat érhetik meglepetések. Nekem például sikerült a siló helyett a terményeladó épületbe ledepónálni az engem felbérelt farmer kínkeservesen, persze általam learatott árpáját. A játék ezt engedte, én csodálkoztam, hogy miért is kapok az árpáért sok-sok dollárt, s persze a megbízást nem tudtam végrehajtani. Mindegy, így is nyertem az üzleten vagy 5 ezret, dollárban.

PIRKADATTÓL NAPNYUGTÁIG

Bár a játék engedi az időgyorsítást (1-600x szorzók között válthatunk), de vigyázzunk, mert ezeket a miniküldetéseket megadott időn belül (jellemzően 1-3 óra alatt) kell végrehajtani – ki lehet csúszni, ez is tapasztalat. Ha már vezetés: a játék egyrészt külső, másrészt a kormány mögött ülve, belső nézetből is engedi vezetni a gépeket. Hasznos, hogy az egérrel szabadon mozoghat a kamera látószöge, de meg kell szokni a kettős, billentyűzetes-egeres kombót. Nálam az a módszer vált be, hogy a földön végzett munkáknál fentről nézve vezettem, mert úgy sokkal könnyebb szabályos, párhuzamos vonalakban dolgozni. Nem mindegy, hányszor kell a kihagyott területek miatt visszamenni, mondjuk, egy fél méter széles csíkban szántani. A földek közötti vagy egyéb rohangálások alatt meg mehetett az FPS-traktorosdi. Mondjuk a kanyarodást itt is meg kellett szokni...

Ha össze kellene foglalnom: sok apró, de élhető hiba mellett kifejezetten nyugtató játék a Pure Farming 2018 annak, aki szereti az ilyen stílust. Számomra rengeteg

felfedezést hozott a virtuális parasztgazdaság, de gyerekkoromban ugye nekem az erkély muskátlis ládái jelentették a legközelebbi kapcsolatot a földdel. Nem véletlen, hogy Németországban óriási rajongótábora van az ilyen szimulátoroknak. Olyannyira, hogy maga Angela Merkel is egy ilyen játékkal játszott a 2017-es kölni gamescomon. Fénykép is van róla, nem kamu.

Persze nem véletlen a népszerűsítés: ha a gyerek heteket-hónapokat szánt-vetarat a PC-n, hátha utána igazi farmer is lesz belőle – abból mindig hiány van. Mondjuk, mikor a keresztfiam 14 éves, lakli, abszolút kütyüfüggő, PC-építő öccséről derült ki a múlt héten, hogy másfél éve virtuálfarmozik, akkor azért kértem egy pálinkát... G

KÉNE MÁR EGY ZETOR-KONTROLLER!

Ha van játék, ahol értelmét látnám egy rendesen összerakott, egyedi irányítórendszernek, na az pont ez. Én elég sokat repülök virtuálisan, tudom értékelni a minőségi botkormányokat, pedálokat, műszerfalat. Hát, mit ne mondjak, itt is pont ez lenne az, ami rengeteget dobna a játékon. A traktor és a rácsatolt berendezések vezérlése sokkal élvezetesebb és – valljuk be – átélhetőbb lenne a billentyűparancsok helyett megfelelően elhelyezett karokkal, billenőkapcsolókkal. Esküszöm, ha nagyon belelendülnék, még két kis ventilátort is felhegesztenék a képernyő két szélére. Végül is, traktorülést több helyről is lehet rendelni online, a többi meg csak barkácsolás, fantázia és persze szabad USB-csatlakozó kérdése...

ESZETLEN SZÁGULDÁS

TT ISLE OF MAN
RIDE ON THE EDGE

[ÍRTA GEBBBE] **A motorozás kedvelői annyira várták már a tavaszt, hogy a kétkerekűekre épülő játékok valami őrületes mennyiségben kezdtek özönleni. Van már szuperkrosszunk, MX vs ATV-féle őrületünk, most pedig meghódíthatjuk a Man-szigetet is. Irány a TT!**

Minden sportnak megvan a maga Szent Grálja. A tenisznek ott a Wimbledon, a futballnak a világbajnokság, az autósportnak a 24 órás Le Mans-i verseny, a Monacói Nagydíj vagy akár az Indianapolis 500. Miért éppen a motorversenyzők maradnának ki a sorból? 1907 óta íródik a Man-szigeten zajló TT (Tourist Trophy) verseny történelme, amely rengeteg legendát szült már, és még valószínűleg fog is egy darabig. Idén rendezik a 99. megmérettetést, ahol a versenyzőknek egy majdnem 61 km (!) hosszúságú, országúti pályán kell a legjobb időt teljesíteniük, gyorsasági motorokkal. A leggyorsabb kör az ausztrál Bruce Anstey nevéhez fűződik, ideje 17 perc és 8 másodperc. Az abszolút rekorder viszont Joey Dunlop, aki összesen 26 alkalommal hódította el a TT első helyét – igaz, ő már sajnos 2000 óta nincsen közöttünk: egy tallinni versenyen érte a halál.

És csak hogy még több szomorú adat szerepelhessen a felvezetésben, meg kell említeni azt a számot is, amely talán a legalkalmasabb a verseny nehézségének és komolyságának alátámasztására: a halálos áldozatok száma a kezdetektől napjainkig 146 fő. A Kylotonn legújabb játéka, a TT Isle of Man ennek a félelmetes versenynek állít emléket, a megfejtésre váró kérdés pedig az, hogy méltó módon sikerült-e a feladat.

ADATOK

KIADÓ
Bigben Interactive

FEJLESZTŐ
Kylotonn Racing Games

MŰFAJ
verseny

INFO

MEGJELENÉS
2018.03.27.

ÁR
Dobozosan 7999 Ft.

GÉPIGÉNY
Intel Core i3-2100 3,1 GHz vagy AMD Phenom II X2 550 3,1GHz, NVIDIA GeForce GTX 650 2 GB vagy AMD Radeon HD7770 2 GB VGA, 4 GB RAM, 20 GB HDD, Windows 7 vagy jobb (csak 64 bit).

JÖVŐRE ÉN IS INDULOK!

A Man sziget Írország és Anglia között fekszik, természetesen angol koronagyarmat, saját kijelölt kormányzóval, de a „főnök" képletesen itt is II. Erzsébet brit királynő. Többet nem szánok ám földrajzra és történelemre, de ez fontos ismeret ahhoz, hogy tudjuk, milyen tereppel van dolgunk. Szűk, angol mintára épült kistelepülések útjain, vagy nyirkos mezőkön kell rónunk a kilométereket, olykor kellemetlenül hepe-hupás aszfaltborítással. Ez nem egy alkalommal azt eredményezi, hogy motorunk elemelkedik az úttól, és hosszú repülésbe kezd. Ugye nem kell magyarázni, hogy ez egy gyorsasági motorral miért is nem éppen normális dolog? Hasonlóképpen viselkedik olykor a Nordschleife az autókkal, a Flugplatz egyenes végén – na, de itt nem csupán egy ilyen szakasz van, hisz ne feledjük: a táv a német pálya csaknem háromszorosa!

Mindez fantasztikus részletességgel van lemodellezve, sok versenyző szerint a játék ilyen szempontból totálisan alkalmas arra, hogy egy zöldfülű megismerkedhessen a körülményekkel és az ívekkel. Ezt mindenképpen elősegíti, hogy szakaszonként is indíthatjuk a gyakorlást és a futamokat, illetve magunk választhatjuk ki, hogy mi legyen a kezdő- és végpont. Így könnyebben memorizálhatunk minden buckát, villanyoszlopot, drótkerítést, szalmabálát és kőfalat, amelyeken nagyon csúnyát lehet perecelni. Ha hisztek nekem – márpedig nem gondolom, hogy ócsárlási céllal olvassátok a soraimat –, akkor biz' fogadjátok el, hogy nagyon sokat fogtok az aszfalton feküdni! Az ideális ív mutatása mindenképpen ajánlott, a kanyarok közeledtével bepirosuló, hatalmas X-ek viszont zavaróra sikerültek.

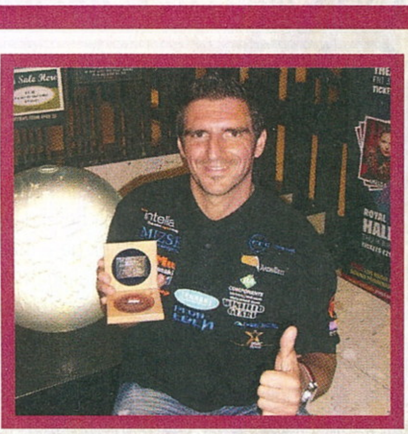
BÁTORSÁGPRÓBA

A játék amellett, hogy rendelkezik gyorsverseny indítási lehetőséggel, multiplayerrel és időre menő time

A sebességérzettel nincs gond, a látvány is rendben van, de a fizika köszönőviszonyban sincs a valóságban látottakkal...

BITTER SÁNDOR, A MAGYAR GLADIÁTOR

Joggal merül fel a kérdés, hogy egy lassan 100. alkalomhoz közeledő versenyen képviselte-e kis hazánk színeit valaki – és bizony, volt ilyen illető! Bitter Sándor 1971-ben született Budapesten, és már fiatalon nagy szenvedélye lett a motorversenyzés és az ökölvívás. A '90-es éveket hazánk bajnoki versenyein töltötte, rengeteg címet és dobogós helyezést érve el, majd a 2000-es évek elején nyergelt át nemzetközi vizekre. Imádta a hosszú távú motorversenyeket, majd 2006-tól kezdve összesen 5 TT-n is részt vett, több top 30-as helyezést is elérve. Miért van ennyi múltidő ebben a pár mondatban? Sajnos Sándor, annak ellenére, hogy igen veszélyes versenyeken indult, mégis egy félrenyelt falat következtében veszítette életét 2015-ben. Bitti bátorsága, céltudatossága és akaratereje példaértékű lehet minden jövendőbeli versenyző számára. Nyugodjék békében!



A szép táj és a minőségi aszfalt ne tévesszen meg senkit: ezek a kis utcák a világ talán leghalálosabb motorversenyét rejtik!

attackkel, elengedhetetlen, hogy egy valamirevaló karriermóddal is bírjon. Ez azonban nem sikerült maradéktalanul a Kylotonnak, mert nagyon egysíkú pályafutást kínál a program. Tisztában vagyok vele, hogy a fókuszban a TT áll, de kevés lehetőség van másféle versenyeket futni. Van pár skót, északír vagy walesi pálya, de a futamok annak ellenére is könnyen teljesíthetők, hogy viszonylag sokszor esünk-kelünk a körök során.

A végcél persze nem más, mint a Man-szigeti TT meghódítása. A későbbiekben több kategóriában vásárolhatunk motorokat, de elsőnek csak korlátozott számban vehetünk indulógépet. A versenymocikat fixen kapjuk kézhez, a cicomázási lehetőségeket egyszerűen kihagyták a programból, nem úgy, mint a Milestone motoros címeiben. Versenyzőnk kinézetét sem tudjuk meghatározni, legalábbis azon kívül, hogy az overálja milyen színekben pompázzon, milyen nemzetiségű legyen, és mit kapjon becenév gyanánt. Itt azért lehetett volna dobni az összképen, hiszen több testreszabási lehetőséggel még inkább magunkénak érezhetnénk a sikereket.

AZ ÚT VONZÁSÁBAN

Szót kell ejtenem motorosunk viselkedéséről, és a fizikával való érdekes kapcsolatáról is. Ha láttatok már felvételeket olyan bukásokról, ahol a motor hirtelen az egyik irányba kitört, majd az ellenkormányzási kísérlet hatására kilőtte az utasát, nos, akkor jól nézzétek meg őket, mert itt ilyesmit nem fogtok látni. Szerencsétlen áldozatunk egyszerűen inkább leesik az aszfaltra, mintha csak egy mágnes vonzaná lefelé. Nagyobb erejű becsapódásokkor egész jó a rongybaba-effekt is, de valahogy megvan az a furcsa „gumiember érzet", mintha nem valós tömegű testről volna szó – hasonló volt a helyzet az autós WRC-ben is.

Bosszantó továbbá a gyakorlatilag sérthetetlen MI. Ha valamilyen véletlen (vagy szándékosság) útján beleakadunk, mereven követi az ívet, gyakorlatilag kibillenthetetlen a követett útvonalról. Ellenben, ha ő ér utol bennünket, akkor tekegolyóként tarol le az útról. Bugok is akadnak sajnos. Rögtön a karrierem elején belefutottam egy olyan eseménybe, amelyet több próbálkozás után sem sikerült befejeznem, mert miután célba értem, az időmérés a végtelenségig ketyegett az utolsó versenyző mellett. A játék újraindítása, majd az adott futam átléptetése segített csak a lehetetlen helyzeten.

A hangokat illetően is felemás érzésem van. Amíg az igen jóra sikerült intro alatt és a menüben – amely egyébként szintén a már emlegetett WRC-re emlékeztet, sok eleme át lett emelve a TT-be – egészen kellemes dallamok csendülnek föl, addig a motorkerékpárok hangjával már nem vagyok ennyire kibékülve, mert eléggé egyformára sikeredtek, nem mondanám meg, hogy éppen ki milyen motort hajt, ha nem néznék a képernyőre.

Ezzel szemben viszont a környezet hangjai nagyon is magukkal ragadók, a közönség beszűrődő ujjongása és a menetszél pazar összhangot tudnak teremteni, olykor még a tenger zúgását is hallani véltem az érintett utakon. Még egy pontot adnék a pályaismereti szempontok mellé, mert minden nevezetesebb szakaszon kapunk egy kiírást annak elnevezésével együtt. Egyedül a minitérképről hiányolok egy-egy kilométerenkénti megjelölést, ezt leszámítva viszont teljesen korrekt tálalást és interfészt kapunk a játékban.

Ez az alapanyag gazdagabb feldolgozásért kiált, főleg, hogy a kiadó Bigben hosszú ideje versenyez a két- és négykerekű kategóriákban.

JÁTÉKTEREMBE AKAROK MENNI!

Biztosan vannak olyan olvasóink, akikben még élénken él a kilencvenes évek közepe, és a játéktermek hamisítatlan hangulata. A nagyobb helyeken természetesen volt SEGA Rally, de akadt egy motorvázra hajazó Manx TT-vel telepített masina is, ahol kedvünkre dülöngélhettünk az út irányába. Tudom, hogy az idő mindent megszépít, de ebből egy kis szeletet visszahozott nekem a TT Isle of Man.

Szimulátornak semmiképpen nem tekinthető, leginkább egy olyan érdekességnek, amely feleleveníti ennek a nagyszerű versenynek a világát. Ennek erősítéseként azért elfogadtunk volna pár történelmi visszatekintést tartalmazó extra menüpontot, vagy legalább egy rövid versenytörténetet taglaló szöveges anyagot.

ÉRTÉKELÉS

Csodálatos verseny, csodálatosan lemodellezett pálya, de sajnos kissé gyér tartalom, amely könnyen réteg-játékká teheti a TT-t – egy már amúgy is elvetemült rétegen belül is.

TÁLALÁS: **65%**
TARTALOM: **68%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **69%**

PRO

Hivatalos motorok, valós versenyzők és pályák. A helyszín és a hanghatások olyan sebességérzetet biztosítanak, amelyet nem sok játék tud megadni.

KONTRA

Bosszantó bugokkal, kibillenthetetlen ellenfelekkel, kevés testreszabási lehetőséggel, és kicsit buta fizikával találkozhatunk.

68%

INJUSTICE™ 2
LEGENDARY
EDITION
A TELJES KARAKTERVÁLASZTÉK
TIÉD LEHET
10 DLC HARCOS
2018.03.29.
16
www.pegi.info
XBOX ONE
PS4
STEAM
YouTube
www.INJUSTICE2.com
INJUSTICE 2 SOFTWARE © 2018 WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. DEVELOPED BY NETHERREALM STUDIOS. "PS", "PLAYSTATION" AND "PS4" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT INC. ALL OTHER TRADEMARKS AND COPYRIGHTS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ALL RIGHTS RESERVED. DC LOGO, AND ALL CHARACTERS, THEIR DISTINCTIVE LIKENESSES, AND RELATED ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF DC COMICS © 2018. NETHERREALM STUDIOS LOGO, WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. (S18)
DC LOGO, and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2018. NETHERREALM STUDIOS LOGO, WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s18)

FELESLEGES SZÓCSATÁK

Scribblenauts™ Showdown

[ÍRTA BATE] A játéktesztelés egyik legfontosabb szabálya: mielőtt elvállalsz valamit, mindig nézz utána, hogy miről kell írnod, sose dönts csupán a cím alapján! Én elkövettem ezt az amatőr hibát, így esett meg, hogy az egyik kedvenc játéksorozatom új része helyett egy olyan cím került a kezem közé, amit egyébként biztos, hogy sosem próbáltam volna ki.

Az eredeti Scribblenauts még 2009-ben jelent Nintendo DS-re, és a maga idejében egy kifejezetten zseniális ötvözete volt a logikai- és kalandjátékoknak, ahol a problémamegoldás teljes egészében a felhasználó fantáziáján és szóismeretén múlott, hiszen a ránk váró feladatok és akadályok megoldásához olyan eszközöket kellett használni, amik a saját fejünkből pattantak ki. Adott volt egy probléma – például felmászni egy épület tetejére –, nekünk pedig egy jegyzetfüzetbe kellett beírni a szavakat, amik segíthetnek megoldani a helyzetet: létra, helikopter, trambulin. A szót bepötyögve a választott tárgy megjelent a képernyőn, a Maxwell névre hallgató főhősünk pedig használni tudta: felmászott, felrepült vagy felugrott az épület tetejére.

A program nagyjából 22 000 szót és kifejezést ismert, és kellően ötletes kihívásokkal szolgált ahhoz, hogy a játékosok azonnal beleszeressenek, és jó pár folytatás készüljön hozzá. 2013-ban például kijött a Scribblenauts Unmasked: A DC Comics Adventure, amiben nemcsak szavak, de 2000-nél is több DC szuperhős és szuperbűnöző kapott helyet, és őket (illetve a képességeiket) használhattuk arra, hogy

Van az úgy, hogy egy pazar koncepció első pár inkarnációját egyre silányabb megvalósítások kezdik követni. Itt is ez történik.

felülkerekedjünk az elénk gördülő akadályokon. A Scribblenauts-játékok ugyan nem voltak tökéletesek, de személy szerint hosszú és szórakoztató órákat töltöttem velük, így amikor Chocho megkérdezte, hogy van-e kedvem egy Scribblenauts Showdown teszthez, akkor szinte gondolkodás nélkül rávágtam, hogy igen.

RÁCSODÁLKOZÁS

Töredelmesen bevallom, hogy korábban még csak nem is hallottam erről a játékról, és meg kellett volna tennem magamnak azt a szívességet, hogy rákeresek a Google-ben, így nem a letöltés után derül ki, hogy már nyoma sincs a korábban megkedvelt jópofa játékmenetnek: a helyét egy partijáték vette át, ráadásul még csak nem is a jobbik fajtából. A fejlesztést már nem az eredeti ötletet megálmodó 5th Cell készítette, hanem a Shiver Entertainment, akik a rajzfilmszerű dizájnon kívül sok mindent nem tartottak meg az eredeti koncepcióból. Ugyan most is megvan a noteszünk, amiből lényegében bármi elővarázsolható, de ennek a játékmenetre már szinte semmi hatása nincs, csupán a programot alkotó minijátékok egy részénél lehet bevetni (pl. kiválaszthatjuk milyen teremtmény legyen a hátasunk), és a használata szimpla bohóckodás, aminek semmilyen hatása nincs a konkrét játékmenetre.

A Showdown amúgy egy minijáték-gyűjtemény, ahol választhatjuk a kissé unalmas gép elleni versengést, vagy leülhetünk ketten, hárman vagy négyen a képernyő elé, hogy egymás ellen mérjük össze az erőnket, ami a társaságnak köszönhetően akár még szórakoztató is lehet. Sajnos a játék önmagában nem feltétlenül biztosítja ezt, ugyanis az elérhető nagyjából 25 minijáték mellőz mindenféle eredetiséget, ráadásul a színvonal is elég alacsony, hiszen sokszor olyan érzésem volt, mintha 30 éves Commodore 64 programok (versenyfutás akadályokkal, égből hulló tárgyak gyűjtögetése, kiszolgálás étteremben stb.) feljavított verzióival, vagy olyan mobiljátékok koppintásával lenne dolgom, mint például a szeretve gyűlölt Flappy Bird.

Az új Scribblenauts játszható kétfős minijáték maratonként a Versus módban, négyfős társasjátékként a Showdown! opciót elindítva, illetve adott a Sandbox lehetőség, ami egy lényegében értelmetlen mászkálós rész, ahol szintén bohóckodhatunk ketten, ha éppen ehhez lenne kedvünk – viszont véleményem szerint erre még tíz év alatt is meglehetősen kevés az esély.

A Scribblenauts egy roppantmód cuki játék, ám ez a kiadás nem hogy a saját árát nem éri meg, de még a belefeccölt időt sem.

MINEK?

A Scribblenauts Showdownnak a nevét és a vizuális stílusát leszámítva lényegében semmi köze nincs a rétegjátéknak számító, de mégis egyedi és eredeti Scribblenautshoz, önmagában pedig csak egy béna partijáték, ami érdekes ötletek nélkül, fájóan egyszerű minijátékokkal igyekszik szórakoztatni a felhasználóit, meglehetősen kevés sikerrel. A játék nem rossz, lényegében működik, bugok nincsenek, de ugyanakkor hangulata sem, és csak akkor szórakoztat, ha van kivel megosztani a játékot – emlékezetes élmények persze így sem várnak senkire.

Bennem nagyjából egyórányi játék után merült fel a kérdés, hogy a kiadó Warner Bros. Interactive Entertainmentnek vajon mi szüksége lehetett erre, aztán azon kezdtem töprengeni, vajon ki fog ezért fizetni 12 000 forintot? Aztán persze eszembe jutott, hogy én is gondolkodás nélkül mondtam igent a tesztelésre, szóval biztos lesznek, akik szintén vakon nyomnak majd rá a vétel gombra...

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. Interactive Entertainment

FEJLESZTŐ
Shiver Entertainment

ÉRTÉKELÉS

Egy nem túl ötletes partijáték, ami egy teljesen más műfajban sikereket elérő brand neve alatt igyekszik vásárlókat szerezni.

TÁLALÁS: **60%**
TARTALOM: **40%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **40%**

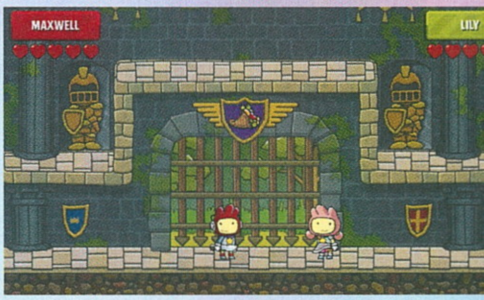
PRO

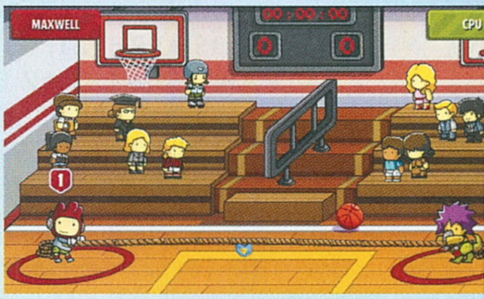
Hibát nem találtunk benne, a minijátékok működnek, társaságban akár még szórakoztató is lehet.

KONTRA

Semmi eredetiség nincs benne, és nincs sok köze az eredeti Scribblenauts játékmenethez.

45%





ELVESZETT KIRÁLYSÁG
NI NO KUNI II
REVENANT KINGDOM

[ÍRTA **BÖJTI**] NYITÁNYKÉNT TISZTÁZZUK: A REVENANT KINGDOM NEM IGÉNYLI AZ ELSŐ RÉSZ ISMERETÉT, ÍGY HA NEM BÁNOD, HOGY NEM JÁTSZOTTÁL AZ ELŐZMÉNNYEL, BÁTRAN ESS NEKI AZ UTÓBBI ÉVEK EGYIK LEGJOBB ÉS LEGSZEBB JRPG-JÉNEK, MELYBEN SZÓ SZERINT ÁLLAT KARAKTEREK VÁRNAK, ÉS PERSZE RENGETEG HARC.

Hogy az eredetileg 2010-ben, csak és kizárólag Japánban megjelent Ni no Kuni: Dominion of the Dark Djinn, majd a PS3-ra átírt 2011-es (hozzánk kétévnyi késéssel megérkezett) Wrath of the White Witch minden egyes eleméről lerí, hogy első körben a Nintendo gépére készült, abban nincs semmi meglepő. A hírhedt Studio Ghiblivel együttműködő Level-5 ugyanis leginkább a Professor Layton-sorozattal (meg a Dark Cloud- és Dragon Quest-játékokkal) vált a japán óriás egyik kedvenc csapatává. Emiatt mai szemmel visszanézve, bár maga a program egy fantasztikus mese volt, technikailag erősen elmaradottnak mondható. Persze nem a rajzfilmes betétek és a megjelenítés terén, inkább a HUD-ra és a mindenféle információs ablakra fájó ránézni. Főleg a Revenant Kingdom után, aminek külsejét tekintve egyből el lehet mondani, hogy ami változtatás érte a programot, az csak a javára vált. A Level-5 legújabb munkája ugyanis remek JRPG lett, modernizált és letisztult kijelzőkkel, egy minden hibájával együtt is kimondottan ajánlott cím, amire megérte várni, amiért teljesen megéri egy ismeretlen világban idegenné válni...

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco

FEJLESZTŐ
Level-5

MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
2018.03.23.

ÁR
Steamen 60 euró, avagy nagyjából 18 700 forint, PS Store-ból 20 990 Ft.

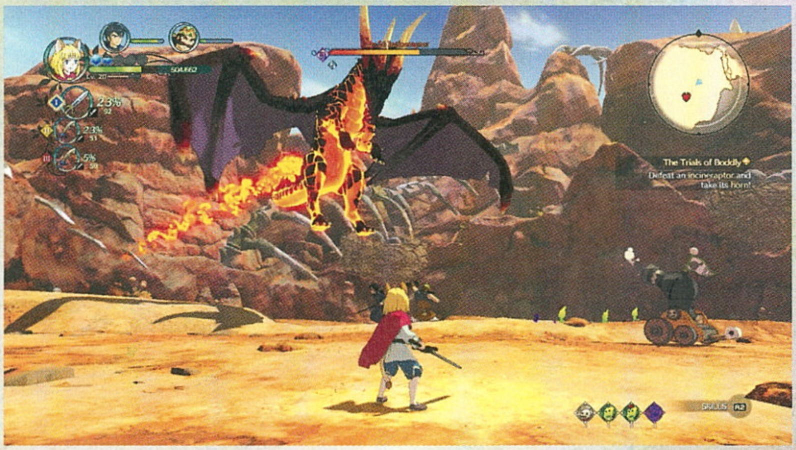
GÉPIGÉNY
Intel Core i5-4460 vagy AMD FX-6300 CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 750 Ti vagy erősebb VGA, 40 GB hely.

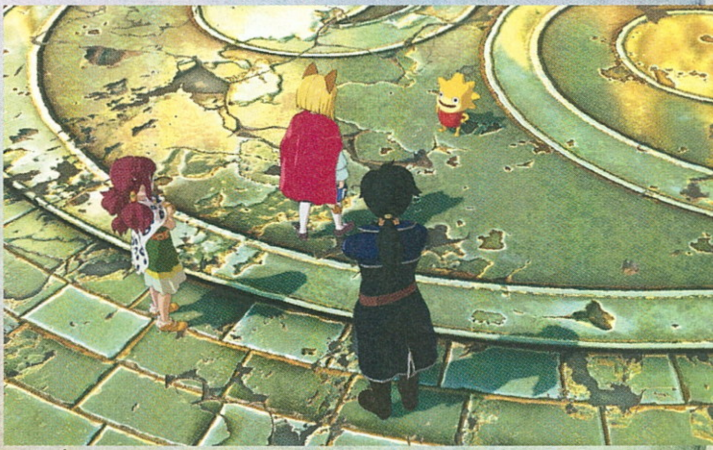
EVERMORE KRÓNIKÁI

Két világ, két karakter... Roland a saját univerzumában éppen az elnöki járgánnyal hajtana egy nagyváros felé, mikor hatalmas robbanás rázza meg a környéket, majd a vezető egy idegen helyen találja magát. A helyszín az első epizódból ismert Ding Dong Dell, ahol azonban már nem Tom, a Pukkandúr (egy elhízott macsek) uralkodik, hanem a fiatal, cicafülekkel megáldott, frissen hatalmat örökölt Evan, akinek édesapja nemrégiben lelt örök nyugalomra. A történet azonban nem az Oroszlánkirály boldog végét hozza, ugyanis már az első napokban puccsot hajtanak végre az egerek, akik Mausinger, avagy az egykori király legfőbb tanácsadójának vezénylésével a gyermek életét vennék. De csak vennék, mert Evan egy segítő és a frissiben betoppant Roland társaságában a csatornákon át menekül egykori otthonából, hogy kiheverve a támadást kiderítse, mi történt, mi az oka a váratlan, gerinctelen akciónak.

A kis csapat lassan felfedezi a külső birodalmakat is, először gyalogosan bejárva a hegyekkel, ősi csontokkal, erdőségekkel, tavakkal, sivataggal, tengerrel, sőt tengeri királysággal díszített hatalmas, nyitott világot, majd akár hajón és léghajón is felkutatva a rejtett kincseket, titkos helyszíneket, dungeonöket. Közben rájönnek, hogy a kínai tradícióknak megfelelően felépített, részben mégis Las Vegast idéző Goldpaw birodalom szerencsejáték-függősége

Meseszerű világ, cuki hősök – ennek ellenére senki se merjen beszólni, mert attól koldul, halljátok?!





átverés, ami a polgárok hiszékenységének kihasználására épít, ezzel együtt pedig az is nyilvánvalóvá válik, hogy a Mausinger vezette puccs csak egy apró szelete a sokkal nagyobb tervnek, ami mögött egy ősi gonosz rángatja a szálakat. Hogy Evan megállítsa a világvégét, visszaadja a lakosoknak a reményt, új birodalmat hoz létre Evermore képében, majd a többi, a gonoszság befolyása alól felszabadított birodalommal (a Görögországra emlékeztető Hydropolis a Disney-mesékből érkezett gyönyörű királynővel, Nereával, vagy éppen Broadleaf a steampunk stílus kedvelőinek), paktumot aláírva hoz létre egységes uniót, amivel véget vet a korábbi háborúknak és az acsarkodásnak. A kérdés már csak az, hogy van-e elég idő a jószándékú birodalomépítésre és terjeszkedésre, vagy megkésett a bölcs uralkodó tette, hiszen a háttérben összeérő szálak nyomán sötét fellegek gyűlnek, melyek egy valóban elképzelhetetlen erejű lényt szabadítanak a világra.

Higgledik, kik vagytok ti?

A cikkben már említésre kerültek az első rész familiárisait váltó fura teremtmények, akikkel először akkor találkoznak Evanék, mikor egy nagymamát szörnyek támadnak meg a puccs utáni menekülés közben. A pikminekre emlékeztető fura szerzetek (mivel az RTS-rész is kicsit hasonló, talán nem túlzás azt gondolni, hogy a vezető fejlesztők közül valaki túl sokat játszott a Nintendo közkedvelt sorozatával) végül szorosan kapcsolódnak a partihoz, hogy kisegítsék a hősöket. Alapesetben nyilakkal törnek borsot az ellenfelek orra alá, meg néha életerőcsomagot dobálnak, de ha jelzik, hogy készen állnak, egy gombnyomással aktív módban is bevethetők, hogy még erősebb fegyverekkel nyújtsanak háttértámogatást, vagy egész nagy területre kiterjedő gyógyítósugárral segítsék a sebesülteket. Egyszerre négy higgledicsapat rendelhető a partihoz, érdemes tehát mindenféle típust bepakolni, már csak azért is, mert az aktív képességeket véletlenszerűen dobják.

IGAZI, KLASSZIKUS JRPG

Ami egyből feltűnik a játék indítása után, hogy bár a Studio Ghibli már nem volt az újabb megegyezés résztvevője, két alkotójának hála mind a látvány, mind a zenei körítés méltó az előzményhez és a híres stúdióhoz. Részben ennek köszönhető, hogy amint elkezdődik a kaland, a játékos egyszerűen ott is ragad a képernyő előtt. Az indítás kellőképpen izgalmas, emellett a harc is rendkívül olajozott, jól átgondolt (párgombos rendszer van, talán a Witcherhez áll a legközelebb), aztán ahogy halad tovább a sztori, úgy sikerül megkedvelni a szereplőket, úgy nyílik meg egyre több része a hatalmas világnak (alapjában a nagyobb hányada bármikor elérhető, csak éppen brutális, a fejlődési szint sokkal magasabb pontjára belőtt ellenfelek lézengenek mindenfelé). Így a felfedezés állandó, a kampány szinte mindig hoz valami újdonságot, a végső egészhez szükséges mozaikdarabkák pedig az utolsó órákig jönnek, állandóan fenntartva az érdeklődést és a lelkesedést.

De hogy közben mitől klasszikus JRPG a Revenant Kingdom? A látvány ugyanis első ránézésre nem ezt mutatja, nem ezt sugallja, hanem egy nagyon modern, rajzfilmes/festményes mese érzetét kelti. Köszönhetően minden egyes finomhangolásnak, ami a DS-re írt első epizódot érte, hogy immáron PS4-re, és ami a legfontosabb, PC-re is megjelenhessen a folytatás, sőt ott is kiemelt minőséget nyújtson. Nos, a hagyományos elemek mind a játékmenetben bújnak meg, de ha jobban a színfalak mögé nézünk, akkor bizony a külsőben is felfedezhetőek lesznek azok a vonások, amik már a zsáner születése óta fontos és kitörölhetetlen elemeivé váltak az ilyen jellegű játékoknak.

Kezdve mondjuk a miniatürizált világtérképpel, ami a leghűbb és mégis a legmodernebb, ami elképzelhető a mostani technológia mellett. Emlékszel még a régi JRPG-k megoldására, mikor az apró hősök hegyek és völgyek között mászkáltak, majd hirtelen bekerültek a csataképernyőre, ha megtámadták őket? Na, ugyanez van itt is, csak olyan álomszép kivitelben, mintha terepasztalon flangálnának a kisebb méretű, bucifejű karakterek, akiket adott távolságba érve jól le is támadnak a szintjelzővel (és ezzel együtt színkóddal) ellátott opponensek – ha piros a nevük, jól gondold meg, belevágsz-e egy kétesélyes küzdelembe. Aztán a képernyő átvált harci nézetbe, itt már valós idejű bunyó vár teljesen 3D-ben, egy elég nagy „arénában", ami a környezethez megfelelő stílusjegyeket viseli magán, és amin belül kellően sokat tudsz mozogni a kardcsapások és a lövöldözés során. Van ugyanis közelharci és távolsági fegyver is, ezeket bármikor használhatba veheted, sőt adott időközönként a betanult skilleket is elsütheted. De természetesen a bajtársaid (akik között bármikor

Nagy öröm számunkra, hogy a legendás Level-5 végre PC-re is játékot fejlesztett. Köszönjük!

„Szóval azt mondták a srácok, hogy találkozzunk a vidámparkban, ott is az agresszívan vicsorgó macska szobra alatt, éjjel."

Barátaink nem szeretik a ribizlilekvárt, emiatt pedig a szerencsétlen, kékszínű lekvár-o-nautákon állnak kegyetlen bosszút.

válthatsz, így feldobva az egyébként sem unalmas játékmenetet) szintén kiveszik a részüket a hirigből, nem vagy hát egyedül a csaták alatt.

STÍLUSKAVALKÁD

Ez azonban még nem minden, mert bizony a Ni no Kuni második epizódja rengeteget változott az első rész 2010-es születése óta. Kezdem ott, hogy az összesen háromfős partihoz (amit persze idővel egy rakás fontos karakterből állíthatsz össze kedved szerint) igen hamar csatlakoznak a higgledik, az első rész familiárisait váltó kis lények, akik az alapvető elemek szerint kínálnak a csaták során mindenféle finomságot, így extra sebzést vagy akár gyógyítást is (bővebben az extra dobozban olvashatsz róluk). Az azonban még mindig csak a kezdet, hogy ezeket a lényeket bepakolhatod magad mellé, hogy azután az oldaladon harcoljanak, esetleg az utazások során új továbbvezető utakat nyissanak meg speciális képességeikkel. Sőt még a fura karakterfejlesztés sem annyira meglepő néhány más összetevőhöz képest. Furát írtam volna? Olyan szempontból igen, hogy nem egy terebélyes, több szálon futó képességfáról kell megnyitni a különböző specializációkat, amik aztán aktív vagy passzív módon válnak a hősök részévé, hanem egy nagyon egyszerű, négyrészes kijelzőt kapsz, a fejlesztésekkel pontokat nyitsz meg, a pontokkal pedig kétvégű csúszkákon állítod be, pontosan milyen irányba fejlődsz. A sebzést, a gyorsaságot és a védelmet szimplán csak feljebb tolod, közben döntesz arról, hogy inkább ritka lootot vagy XP-t akarsz, megint másik kijelzőn meg azt választod ki, hogy inkább a tűztől vagy inkább a víztől, esetleg a természeti erőktől véded magad. Ennyire egyszerű, ide-oda csúsztatsz a kellő eredményért. De mindez, ahogyan mondtam, még mindig semmi.

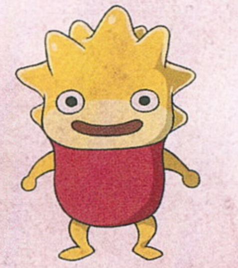
A Ni no Kuni II: Revenant Kingdom ugyanis két további érdekes összetevőt tartalmaz. Az első a skirmish megjelenése, ami az RTS-ek világát keveri a JRPG-vel. A középen elhelyezkedő Evan irányításával a világtérképes nézetben haladsz előre, körülötted pedig összesen négy csapat lehet (eleinte csak kettővel rendelkezel), akik megvívják helyetted a háborúkat. Útközben falak és bástyák várnak, amiket le lehet verni, de az ágyúk, ellenséges egységek, gigászi szörnyetegek jelentik a legfőbb veszélyt. Érdemes egyébként elővenni a taktikus énünket a győzelemhez, ami annyit tesz, hogy tippként javasolt előre elhelyezni a közelharci csapatokat, hátulra meg a távolságiakat (menet közben is forgathatod őket), így egymás hiányosságait kihasználva üthetik bucira a közelben megjelenő kellemetlenkedőket. Ha meghalnak az aprócska zsoldosok, akkor sincs gond, mert a kisfőnökként működő kapitányok erősítést hívhatnak be, így megjelenik az ellátmányból vett utánpótlás. Ez az ellátmány egyébként még arra is jó, hogy légicsapást, áramozást vagy más segítséget kérj a rohamozó ellennel szemben. Ráadásként pedig ott van Evermore…

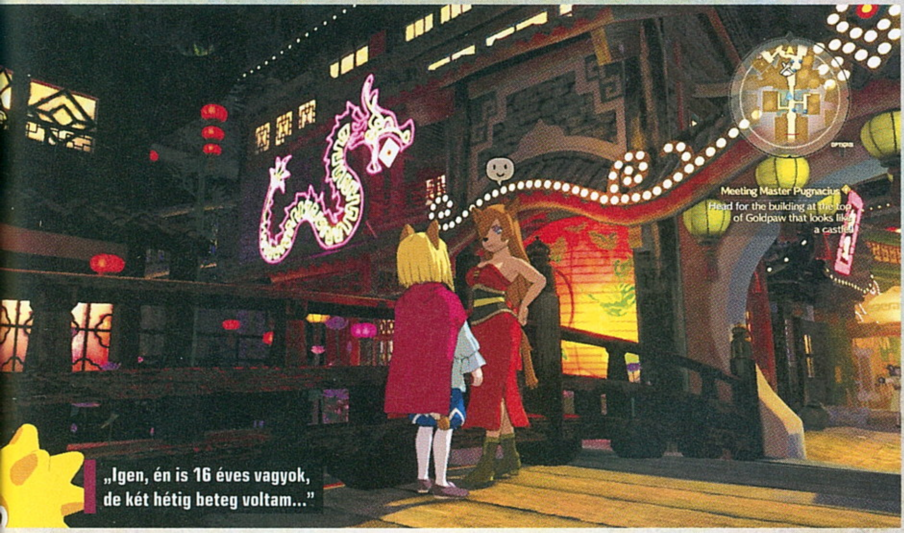
Evermore valóban a saját királyságod, nem csak egy kamuból felhúzott látszatbirodalom, hanem egy igazi óriásuradalom. Először csak kisebb területen, apró palotával, kevéske építménnyel veszed át az irányítását, majd ahogy jönnek a lakók, jön a bevétel, úgy építheted nagyobbra. A Revenant Kingdomban a mellékküldetések lakosokat hoznak (érdemes néha-néha egyet teljesíteni, különben a kötelező jellegű birodalomfejlesztésnél egyszerre szakadnak a nyakadba), a lakosoknak képességeik

A harcrendszer érdekessége, hogy stratégiai elemeket is tartalmaz, így a PC-s közönségnek is bőven fogyasztható.

Kingmaker, avagy a király legjobb barátja

Hamar kiderül a történet során, hogy minden királyt speciális lelki kapocs köt össze a hozzárendelt óriásszörnyeteggel, ami egyben a királyság jelképe, és tulajdonképpen a fő ellenlábas is ezekre a kötelékekre hajt, hogy ördögi tervét beteljesítse. Szerencsére Evan is rendelkezik egy saját „kingmaker” lénnyel, a kis Loftyval, aki első ránézésre csak egy a játék cuki lényei közül, butácska hozzászólásai pedig szintén ezt a téveszmét erősítik az emberben, azonban a fura figurában sokkal több rejlik, mint azt elsőre gondolnánk. De ez így is van jól, elvégre így lesz nagy meglepetés, mikor megmutatja igazi arcát.





„Igen, én is 16 éves vagyok, de két hétig beteg voltam...”

vannak, amiket a különböző építményeken belül kamatoztathatnak, mondjuk páncélokat vagy fegyvereket erősítenek, járműveket építenek, új varázslatokat találnak ki, avagy minden téren segítik a partidat, mialatt birodalmadat is hathatósan építik. Ez a királyságmenedzsment az, ami végkép kiszakítja a játékot a megszokott JRPG-s közegből, hiszen csak Evermore-ral hosszú órákat szöszölhetsz, rakosgathatod ide-oda a lakókat, fejlesztheted magukat az épületeket, intézményeket is, ami a rengeteg összecsapás mellett néha kifejezetten jó kis lazítás, hogy legyen némi átfedés a következő monumentális harc előtt.

INKÁBB VELED, MINT NÉLKÜLED

Mert harcból bizony van bőven, ahogyan az illik, bár őszintén, a sok barangolás és felfedezés közben nem is annyira kötelező

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Egy olyan mese a videojátékok világában, mint amilyen a Narnia a regényekében és filmekében. Nagyon hangulatos, szépséges, ráadásul több más, alapvetően a stratégiázásra építő műfajt helyez a klasszikus JRPG-alapba.

TÁLALÁS: **93%**
TARTALOM: **92%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Gyönyörű, rajzfilmes/festményes külső; nagyszerűen működő harcrendszer egészen jópofa ötletekkel, amik színesítik az élményt; igen komoly tartalom; szép zenék...

KONTRA

...amik mindentől függetlenül, a cselekményre fittyet hányva harsognak vagy andalítanak, plusz a mellékküldetések is viccesen butácskák, miközben érzelmeket is ritkán sikerül kiváltani.

89%

farmolásnak érzed ezeket az állandó összecsapásokat, mint inkább élvezetes kaszabolásnak. Mivel az ellenfelek a térképen és a zárt helyszíneken egyaránt újratermelődnek, a háború ezúttal tényleg soha nem ér véget, viszont legalább garantált a mindig tetten érhető fejlődés, ami a tartalmas lootolással egészül ki. Éppen ezért az a tanácsom, hogy bár erős a kísértés, a járművek használata inkább az elérhetetlen helyek megközelítésére korlátozódjon, a gyalogos közlekedéssel ugyanis mindig szinten tarthatod magad, avagy soha nem leszel bajban, ha a történet szerinti útvonalat járod. Ezért kell néha mellékküldetéseket

a soundtrack, mintha minimum a Dark Souls-sorozat egyik elvadult rémálomból kilépő monstruma ugrálna a fejeden és lakmározna a karodból. De tényleg, a mértékletesség néha csodákra képes.

Minden más szempontból viszont kimondottan ajánlott a Level-5 alkotása. Jó, nem kimondottan nehéz (sőt... de ugye egy nagy meséről van szó), a karakterek nem túl összetettek, ahogy a sztori sem tartogat igazán nagy meglepetéseket (maximum néhány kisebb, de figyelemfelkeltésnek tökéletes csavart), ez pedig kicsit fáj azután, hogy pont egy komolyan összera-

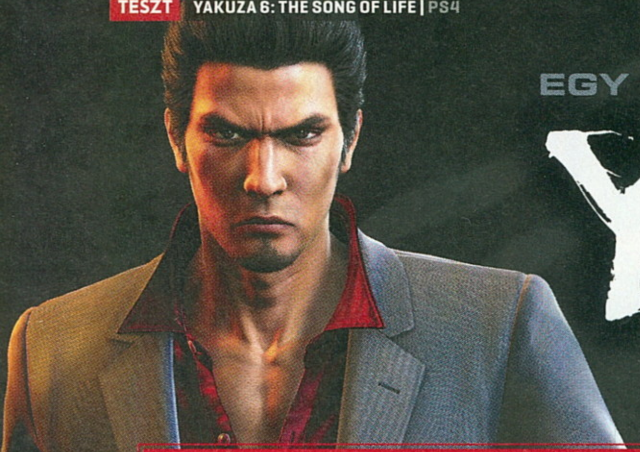
ROPPANT ARANYOS SZEREPJÁTÉK, AMI ÉLETRE KELT MESEKÉNT EJTI ÁMULATBA A JÁTÉKOST.

is bevállalnod, mert idővel arra is szükség lesz – de itt a Revenant Kingdom egyik gyenge pontja is. Mert azt még megértem, ha a királyfi egy veszélyes ellenfelet öl le, mert az terrorizálja a népet, de amikor háromszor kell elfogni valakit, meg három helyre kell kivinni a frissen gőzölgő levest, az már szerintem nonszensz. Értem én, hogy Evan jó és kedves király, de nem hülye, ennyit azért döntsünk el, mielőtt meghúzzuk a határt jelentő vonalakat.

Ráadásul a „háromszor tedd ezt” is tipikus, felesleges időhúzás, amire manapság már csak legyinteni lehet, míg a muszájból „telepíts be 50 embert”, hogy kötelezően fejleszd a birodalmat kvóta kifejezetten felesleges erőszak a játékosokon. Ha pedig már hiba, azt sem árt feljegyezni, hogy szép, sőt nagyon szép a nagyzenekari aláfestés, ami néhol a Star Wars világát idézi, néhol meg szimplán simogatja a hallójárataidat, de a dinamikus játékzenét már évtizedekkel ezelőtt feltalálták. Megjegyzem, nem véletlenül, hiszen kimondottan illúziórombolό, amikor egy a továbbjutást segítő lóherét felfedezve (a növényről van szó, teeee) úgy üvölt

kott JRPG-től várnék szívszorító és lélek-simogató pillanatokat. A látvány viszont fantasztikus, tényleg egy megelevenedett mese az egész, ami képes berántani még a felnőtteket is, emellé pedig olyan tartalom és stíluskavalkád társul, ami önmagában dicséretet érdemel. A tavalyi NieR: Automata azonban hasonló stílusban utazott, jóval komolyabb, érettebb központi szállal, egyetlen apró fokkal látványosabb harcrendszerrel, a mai napig tökéletes zenei anyaggal, emiatt bár kiemelkedőnek tartom a Revenant Kingdomot, semmiképpen sem mondanám jobbnak, mint a PlatinumGames alkotása.

Nagyjából 30-40 órányi mese a Narnia nyomában, ami tele van kellemes pillanatokkal, boldogan idézzük majd fel az esztendő végén. Elvarázsol, sokszor rabul is ejt, viszont egyetlen apró dolog hiányzik belőle, és ezért bár nem elégedetlenül állunk fel mellőle, mégis marad bennünk egy apró kis gondolat, hogy „remek, remek, de akár legenda is lehetett volna”. Ez persze nem baj, nem is mondanám súlyos hibának, de egy megemlítést így a lezárásnál azért mindenképpen megérdemel.



EGY BECSÜLETBELI ÜGY

YAKUZA 6

THE SONG OF LIFE

[ÍRTA **BATE**] **Valamivel több, mint egy évvel az egész sorozat előzményeként szolgáló Yakuza 0 premierje után végre nyugatra is megérkezett a Japánban már 2016 óta kapható Yakuza 6, amiben ismét a legendás Kazuma Kiryu irányítása a feladatunk, viszont a hős ezúttal már nagyapaként verekszi át magát az édes-bús gengsztersztorin.**

A Yakuza-sorozat még 2005-ben kezdte a karrierjét PlayStation 2-n, és a széria az elmúlt tizenhárom évben nem csupán hét fő epizódot, de ugyanennyi spin offot is kitermelt, évadokra nyúló tévésorozatoknak nyújtva konkurenciát csavaros története tekintetében. Habár a Yakuza 6 szerves része az eddigi eseményeknek, és közvetlen folytatása az ötödik résznek, ennek ellenére jó belépési pont lehet azok számára, akik kíváncsiak arra, hogy milyen az, amikor a Sega csapatai szívüket és lelküket beleadva készítenek történetközpontú, sandboxszerű, őrületes minijátékokkal és mellékküldetésekkel megpakolt, komplett pusztakezes harcrendszert is tartalmazó videojátékot.

WELCOME BACK!

Amikor azt írom, hogy történetközpontú, akkor egyáltalán nem túlzok, a sztorinak itt komoly jelentősége van, nem csak alibi, mint mondjuk a Far Cry 5-ben: ez adja az ívét, az egészen sajátos hangulatát a játéknak. Éppen ezért kezdés előtt nem árt kicsit utánanézni, hogy pontosan kicsoda Kazuma Kiryu, akivel a Yakuza 6 nem kevés óráját fogjuk eltölteni. Erre lehetőséget ad a játék kezdőképernyőjének egy külön menüpontja, ahol szépen összefoglalják nekünk a korábbi részek cselekményét, illetve maga a program is egy közel egyórás visszaemlékezéssel indul, viszont ez nem sikerült túl jól, mondhatni elég zavaros, szóval, ha valaki tényleg szeretne teljesen képben lenni a képernyőn zajló szereplőkkel és drámákkal kapcsolatban, annak érdemes venni a fáradságot, és kezdésként átrágnia magát az előzményeket felvázoló szövegeken.

A ránk váró sztori évekkel a Yakuza 5 után veszi fel a fonalat, Kazuma frissen szabadul a börtönből, és épp felvenné a kapcsolatot a popsztár karrierjéről lemondó és a Napfény Árvaházba visszatérő lányával, mikor kiderül, hogy a kisasszony (Haruka) egy ideje nyomtalanul felszívódott. Ezt meséli el az első fejezet, ami lényegében egy hosszúra nyúló oktatómód: hősünk visszatér a Kamurocsó negyedbe, és miközben ő nyomok után kutat, mi (újra) megismerkedhetünk a legszükségesebb alapokkal. Felfedezzük a korábbiakhoz képest kicsit átvariált fejlődési- és harcrendszert, begyakoroljuk a menük kezelését, illetve kapunk némi ízelítőt a mellékküldetésekből és őrült minijátékokból, továbbá az elmaradhatatlan étel- és italfogyasztásból is.

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
SEGA

MŰFAJ
akció/kaland

INFO

MEGJELENÉS
2018.04.17.

ÁR
Dobozosan és PS Store-ban is kb. 18 000 Ft.

Az első nagyobb etap végére előkerül Haruka, aki kómában fekszik egy cserbenhagyásos gázolást követően, de ami ennél is fontosabb, hogy van egy gyermeke. A második fejezet kezdetétől gondját kell viselnünk a csöppségnek, fel kell kutatnunk az apját, továbbá a baleset elkövetőjét, és Yakuzajátékról lévén szó nem maradunk ki a helyi bandaháborúból sem, ahol a helyiek mellett már felbukkan a kínai Szajo triád és a koreai Dzsingveon maffia is. Talán már említettem, de itt tényleg elég fontos a történet…

JAPÁN MÓD!

A Yakuza 6 követi az elődöket, így ismét egy külső nézetes akciójátékot kapunk, ugyanakkor sokkal kompaktabb csomaggal van dolgunk, mint például a tavalyi Yakuza 0 esetében: most egyedül Kazuma Kiryu irányítható, mindössze három nagyobb helyszínt kapunk (Kamurocsó, Onomucsi, Dzsingajcsó), és a harcrendszer is jóval egyszerűbb, mint legutóbb, a különböző stílusoknak például nyoma sincs, így a bunyók során jóval szűkebb repertoár áll a rendelkezésünkre, mint tavaly. Mindez persze nem feltétlenül baj, hiszen a rendszer

„Szóval van olyan ország, ahol csak kijelölt üzletekben lehet cigit venni? Aztaaaaaaa!"

MÉG MINDIG NINCS VÉGE

Ahogy az a cikkben is említésre került, a Yakuza-sorozat hét epizódot számlál, a spin-offokat nem nézve, de a SEGA műhelyében már készül a folytatás, ami a tervek szerint 2018-ban jelenik meg Japánban (nyugaton várhatóan 2020 környékén), Shin Ryu ga Gotoku címmel. Amit már biztosan tudni, hogy új főhőst kapunk Kasuga Ichiban képében, a Tojo klán egykori tagját, aki 17 évet ült börtönben olyasmiért, amit nem is ő követett el. A sztori a főszereplő szabadulása után veszi fel a fonalat, és a feladatunk Kamurocsó védelme lesz a rendőrséggel összedolgozó Omi szövetséggel szemben. A készülő új Yakuza-címről ennél többet jelenleg még nem nagyon lehet tudni, de a magunk részéről nagyon kíváncsiak vagyunk, hogy a fejlesztők az új hős mellett (aki korábban már szerepelt egy mobiljátékban) vajon milyen újdonságokat tartogatnak még a fejlesztők az új részben a rajongók számára.

amellett, hogy egyszerűsödött, bizonyos szempontból javult is: sokkal életszerűbb, mint korábban, ráadásul a felvehető, és a pofozkodásban bevethető tárgyak használata is érezhetően finomodott – mindez persze annak is köszönhető, hogy egészen új játékmotor dolgozik a felszín alatt.

Ami a fejlődést illeti, az megint csak sajátos: lényegében itt is mindenért (fő- és mellékküldetések, passzív kihívások, bunyók, evés, ivás, minijátékok) tapasztalati pontot kapunk, hagyományos szintlépés ugyanakkor nincs, a begyűjtött XP-t azonnal beválthatjuk, ha eléri a fejlődéshez szükséges mennyiséget. A mobiltelefon formájában megjelenő menüben öt kategóriában (Health, Attack, Defense, Evasion, Heat Gauge) erősíthetjük Kiryu alaptulajdonságait, illetve vásárolhatunk harci képességeket (Battle Skills), turbózhatjuk az extra támadásainkat (Heat Actions), az Other Skills menüpont alatt pedig olyan dolgokra költhetünk, mint például a futás erősítése, hogy a hősünk sokkal tovább bírja szusszal, ha nincs kedvünk sétálni a ránk váró helyszínek utcáin.

A történet során rengeteget fogunk mászkálni a különböző helyszíneken, random rosszfiúkat verünk orrba, két sztoriküldetés között pedig elüthetjük az időt a legkülönfélébb minijátékokkal: klasszikus SEGA-programok a játéktermekben, karaoke, livechat lányokkal, akikről a melltartót is ledumálhatjuk, kabaré, cicabár (macskákkal, nem hölgyekkel), sőt, akár gyúrhatunk is, ráadásul ebben az esetben még arra is figyelnünk kell, hogy az edzés után milyen kajákkal tömjük tele magunkat. A kontraszt most is meglehetősen éles az átívelő szál drámai, nem egyszer brutális pillanataihoz képest, és mindezt csak színesít a mellékküldetések repertoárja, ami a viccestől az egészen abszurdig terjed. Ezek a feladatok egészen más élményt nyújtanak, mint a nyugaton készült videojátékok egykaptafa missziói, amik általában csak újabb ellenfelek legyűrését vagy gyűjtögetést jelentenek. A Yakuza 6 küldetései reflektálnak a modern világra, a sorozat korábbi részeihez képest például elég sokszor előtérbe kerülnek a különböző kütyük és technikai vívmányok (például az AI vezérelte virtuális asszisztensek), ugyanakkor minden egyes ilyen feladat egy kidolgozott, kerek történet is egyben, ami nagyban hozzájárul a játék egyedi és tényleg különleges hangulatához.

ÉRTÉKELÉS

Ismét egy jól összerakott és tartalmas Yakuza-játék, ami jóval kompaktabb, mint az elődei, cserébe viszont technikailag sokkal kifinomultabb, és kiváló belépő pont lehet azoknak, akik korábban kerülték ezt a sorozatot.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **88%**

PRO
A jól ismert Yakuza-hangulat, erős történettel, megtoldva a szokásos őrült és egyedi minijátékokkal és mellékküldetésekkel.

KONTRA
A harc nem olyan változatos, mint a Yakuza 0-ban, azt a rendszert megtarthatták volna.

89%

A sorozat rajongói szeretni fogják a hatodik részt, ami nagyon is komolyan veszi a saját történetvezetését.

KELETI ÍZ

Habár az kétségtelen, hogy (már) a Yakuza 6 (is) úgy készült, hogy közeledjen a nyugati igényekhez, azért továbbra is ízig-vérig japán játékkal van dolgunk, így a játékmenet bizonyos részeit, és az elénk táruló világot azért szokni kell. Újoncoknak az első két-három óra kicsit furcsa és lassú lehet, de érdemes türelmesnek lenni, mert, ha túljutunk a bevezetőn és az első pár fejezeten, akkor szépen kinyílik és tempósabbá válik a program, továbbá idővel elérhetővé válnak az olyan lehetőségek is, mint a mellékküldetéseket automatikusan kínáló Trouble applikáció, vagy a klánmenedzselésre és az utcai harcok lebonyolítására alkalmas, lényegében mini stratégiai játékként funkcionáló Clan Builder opció.

A Sega játékában a szabadság ugyan korlátozott egy hagyományos sandbox programhoz képest, ám ettől függetlenül ebben a világban is ugyanúgy el lehet veszni, mint egy Assassin's Creed: Originsben, vagy a frissen megjelent Far Cry 5-ben, azzal a hatalmas különbséggel, hogy itt nem a hatalmas világ szippant be, hanem a történet, a főhős karizmája és a különlegesen őrült és egyedi atmoszféra. Ezt egyszer mindenkinek érdemes kipróbálni, főleg, ha a tucatprogramoktól eltérő akciójátékra vágyik. A Yakuza 6 ráadásul már csak azért is kiváló kezdési pont – annak ellenére, hogy egy sorozat 7. része –, mert technikailag ez a legkiforrottabb, legszebb és legátláthatóbb epizód, ami az új hús számára hatalmas „segítség" lehet abban, hogy könnyedén elmerülhessen a sorozat nyújtotta (valós és átvitt értelemben is értendő) bűnös élvezetekben.

A jakuzák öltönyeit olyan anyagból varrják, ami könnyedén nyúlik könyökben, így téve lehetővé a zavartalan bunyókat.

HÜP-HÜP-HÜP: KIRBY-TRÜKK!

Kirby Star Allies

[ÍRTA WILSON] **Kirby végre visszatért a száműzetésből: habár a hordozható gépekről sosem tűnt el, a Wii óta nem találkoztunk a játékvilág egyik legismertebb hősével, legalábbis a hagyományos formájában – és a Star Allies a hagyományőrzésben jeleskedik a leginkább!**

A Kirby Star Allies az első nagygépes, hagyományos Kirby-epizód a Nintendo Wii óta, miután a Wii U kimaradt a buliból. És ez tényleg egy buli, a Star Allies ugyanis az azonnal fogyasztható kooperatív játék köré építette fel magát: alapvetően továbbra is egy hagyományos, oldalra scrollozós platformjáték, ahol ellenfelek, kisebb, csak pár másodperces fejtörést okozó logikai akadályok, illetve folyamatosan változó pályafelépítés gondoskodik a kihívásról, csakhogy Kirby most sincs egyedül, sőt, minden esetben három másik társa is ott van a képernyőn. Ezek nem Kirby-klónok, vagy alternatív változatok, hanem azok a lények, akik elsősorban ellenfelekként szerepelnek.

BULI VAN

Miért asszisztálnak akkor? Mert dezertálnak: a Star Alliesban gyakorlatilag bárki, még a kisebb bossok is átállíthatók a mi oldalunkra. Ehhez mindössze egyetlen gombot kell lenyomni, ezt követően pedig a kiszemelt lény már Kirby csapatát erősíti. Társainkat alapvetően a gép irányítja, automatikusan döntve arról, hogy mikor és mit csinálnak, de extra kontroller szettekkel akár emberek is vezérelhetik őket, és a Star Allies igazából így a legélvezetesebb. A Kirbyre való fókuszálásnak azért megvan a maga hátránya: mindig ő van a kamera középpontjában, ezért ha valaki túlságosan eltávolodik tőle, automatikusan visszateleportálódik, ezzel pedig leszűkül a szabadság, és vele együtt a rendelkezésre álló mozgástér is. Az egyes karaktereknek megvan a maga saját, egyedi tulajdonsága, amely nélkül lehetetlen a továbbjutás, de ezek a képességek kombinálhatók is egy lényegesen hatékonyabb, erősebb hatás kiváltása érdekében. Ez leginkább a terepakadályoknál lesz fontos, ahol csak ezek birtokában lehet megnyitni a továbbjutás felé vezető utat, de a maroknyi bossharcnál is jó szolgálatot tesz például egy erősebb fagyasztás vagy robbantás. A bevethető erők mennyiségére nem lehet panasz, azok változatosságára viszont már igen: a Star Allies gyakorlatilag ugyanazt tudja, mint az összes korábbi epizód, szinte semmit sem újítva a recepten.

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
HAL Laboratory

ÉRTÉKELÉS

Kirby végre visszatért, de ennél azért kicsit jobbra számítottunk: újításból alig akad valami, ahogy tartalomból is, de a Kirby hangulat a helyén van, és legalább a tálalás elsőrangú!

TÁLALÁS:	**90%**
TARTALOM:	**70%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**75%**

PRO

Gyönyörű grafika, remek Kirby-hangulat, azonnali és egyszerű kooperatív-élmény.

KONTRA

Szinte nulla újítás, a kampány extrémen rövid, a játékmenet sokszor túl kaotikus.

73%

A korábbi formulához való görcsös ragaszkodás az, ami miatt a Star Allies még csak megközelítőleg sem nevezhető klasszikus játéknak, kaotikusnak viszont annál inkább. A kooperatív játékmenet miatt a képernyő nagyrészét mindig kitakarja Kirby és csapata, emiatt még a legegyszerűbb csata is nehezen átlátható, hát még, ha az egy teljesen zárt, meglehetősen szűk terepen zajlik. Emiatt a kooperatív előrehaladás leginkább arról szól, hogy mindenki megpróbálja kitalálni, hogy kit irányít, és pontosan mi történik a képernyőn. Éppen ezért hordozható módban egyáltalán nem ajánlott co-opozni, csak nagyképernyőn. Ez nem csupán az átláthatóságot támogatja, de segít a tálalásnak is kibontakozni. A Star Allies álomszépen néz ki, messze az eddigi leggyönyörűbb Kirby-játék, és a switches kínálat élmezőnyébe is gondolkodás nélkül besorolható. Négy világa hihetetlenül változatos, főleg ha a színekről van szó, és igazából a tartalmi oldalon sincs ok fejvakargatásra - a szimpla kampány mellett számtalan minijáték, rejtett szakaszok és tonnányi egyéb extra vár arra, hogy valaki megtalálja, megnyissa őket.

HAL-KALANDOK

Erre a bónuszra pedig szükség is van, az alapvető sztori ugyanis meghökkentően rövid (még Kirby viszonylatban is), valósággal végig lehet rohanni az alig négy világon, ami nem is feltétlenül hátrány, a Star Allies ugyanis gyorsan ki tud fogyni a szuflából. Fogyasztani leginkább csak kis adagokban érdemes, kihívást nem tartogat, és a változatosság terén is problémákkal küzd, de igazából ez szinte bármelyik Kirby-epizódról elmondható. Hét év várakozás után ezért nem is érdemes fennakadni ezeken az apróságokon. A lényeg az, hogy Kirby visszatért, és még mindig annyira vidám és szeretnivaló, mint 25 évvel ezelőtt!

Kirby elementális cukiságfaktora végre a Nintendo Switchet is bevette. Most komolyan, nézzetek rá, hát nem ennivaló!?

A METROPOLIS MEDIA KIADÓ
ELSŐ KÉT 2018-AS
KÖNYVÉT KERESSÉTEK
A GALAKTIKABOLT.HU
WEBSHOPON VAGY
A FÉNY UTCAI IRODÁBAN!

MÁR KAPHATÓ!

WWW.GALAKTIKABOLT.HU

PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile

[IRTA CHOCHO] Ezt is megértük: az utóbbi évek legfontosabb akciójátéka már nemcsak PC-n és Xbox One-on, de mobilon is játszható, méghozzá mindenféle látványos kompromisszumtól mentesen, sőt teljesen ingyen. Nincsenek pay-to-win megoldások, sem megszokhatatlan irányítás, a csapda pedig most, hetekkel a start után sem egyértelmű. De persze azért van.

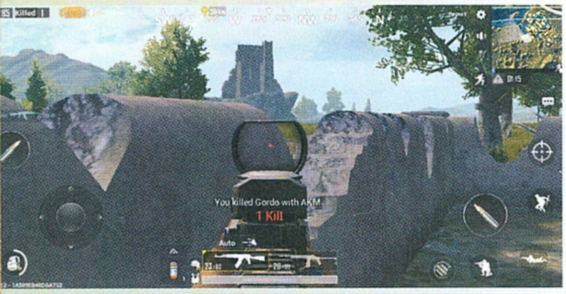
Kiadó: Tencent Games ▪ **Platform:** Android, iOS ▪ **Link:** https://bit.ly/2wRiLvr ▪ **Megjelenés:** 2018.03.23. ▪ **Ár:** ingyenes (de tényleg)

Emlékszem, nem sokkal a PC-s 1.0-s kiadás megjelenése előtt döntöttem el, hogy beruházok a PlayerUnknown's Battlegrounds (innentől PUBG) steames változatára. Akkorra már több barátom sok száz órát ölt a játékba, és hát mi tagadás, én sem álltam meg 70-ig – amellett, hogy a magazinba is rendszeresen írok játékokról, illetve ugye szerkesztem is a lapot, ez egyáltalán nem kevés idő. Aztán mikor a kínai mobilpiacra berobbant a szerényen csak PUBG Mobile-nak nevezett okostelefonos változat, még nem gondoltam volna, hogy mindössze pár héttel később már én is a markomban tartom majd Erangelt. Pedig így történt.

POSZTSZOVJET RÉMÁLOM

A PUBG-ról már többször olvashattatok a PC Guruban, wilson kolléga nemcsak egy 4 oldalas teszttel, de Early Access előzetessel és egy többrészes rovattal is jelentkezett, így az alapokat most tényleg nagyon röviden vázolom fel. Szóval a PUBG egy ún. Battle Royale játék, avagy olyan online lövölde, amiben egy 8x8 km-es térképre ledobnak összesen 100 játékost, méghozzá egy szál semmiben. Ők először lootolnak, avagy amit csak találnak (fegyverek, ruhák, mellények, sisakok stb.), felszedik, majd sietnek a térkép aktív csataterét folyamatosan szűkítő kör irányába, akik ugyanis kívül maradnak, jó eséllyel meghalnak. Ez utóbbi mechanika teszi igazán feszessé a PUBG-t, hiszen sosincs megállás, állandóan mozgásban kell lenni, és mivel csak egy maradhat, ezért még alkalmi összejátszásra sincs semmi esély.

A repülőgépből bárhol kiugorhatunk a sziget felett, a lényeg, hogy taktikailag máris előnybe kerülhessünk.



Annyi könnyebbség, mondjuk, van, hogy játszhatunk kétfős csapatokban, illetve legfeljebb 4 főt számláló osztagokban, mely módok csak újabb dimenzióval bővítik az egyébként is sok lehetőséget. Mivel a cél minden eszközt szentesít, a loot eloszlása pedig bizonyos algoritmusok kifürkészhetetlen működésének záloga, ezért valóban elmondható, hogy nincs két egyforma meccs, a harcok során pedig legendák születnek – Gebbbével, JohnBarttal és Dreamerrel vagy egy tucat közös élményt fel tudunk sorolni.

Mindezt átélhetjük FPS- vagy TPS-nézetben, realisztikus, Unreal Engine 4 által prezentált grafika mellett, melyhez kidolgozott hanghatások dukálnak, elvégre nemcsak az számít, amit látunk, hanem az is, amit hallunk. És bár mindez leírva egy komoly PC-s játéknak tűnik, a kínai Tencent nemrég bevásárolta magát a PUBG-be, első nagy lépésük pedig a játék androidos és iOS-es kiadásának elkészítése volt, melyek hogy, hogy nem, itthon, Magyarországon is elérhetőek.

EHHEZ MÁR KELL HARDVER!

Az alkalmazás telepítése után egy, a PC-shez nagyon hasonló menüben találjuk magunkat, ahol eldönthetjük, hogy a barátainkkal vagy egyedül szeretnénk-e síkra szállni Erangel utolsó túlélőjeként. Utóbbi egy posztszovjet érát idéző sziget, tele panelházakkal, lepukkant

A célzás mobilon nem könnyű, de azért meg lehet szokni, s idővel biztos, hogy sok játékos belejön.

épületekkel, sőt még egy katonai bázis is található rajta. A PC-s változat is ezzel a mappel jelent meg, és bár azóta készült egy sivatagos térkép is, illetve nemsokára megjelenik az első dzsungeles pálya, a PUBG Mobile egyelőre csak Erangelt tartalmazza.

Na, nem mintha ez kevés lenne: mobiljátékoktól még ma sem szokás ennyire látványos és realisztikus pályákat várni. Az Unreal 4 mobilváltozata mindezt kellő stabilitással mozgatja, noha ezt elsősorban a motor skálázhatóságának köszönhetjük. Jómagam egy Samsung Galaxy S8-on teszteltem a játékot, és hát mi tagadás, a tavalyi egyik legjobb csúcstelefonon sem tehettem Medium fölé a részletességet – a High és Very High beállításokhoz 6-8 GB RAM (!) szükséges.

Amennyiben azonban elindult a játék, már semmi sem ment meg a függéstől, lévén a szabályok pontosan ugyanazok, amik PC-n vagy Xboxon: rövid töltés után már repülünk is Erangel felé, ahol aztán egy általunk választott helyszínen landolva kezdődik a lootolási szakasz. Bár a legtöbb 3D-s mobilos játéknál az irányítás gondot

Ha egymás után szerzünk egy halom killt, ne örüljünk azonnal, mert esélyes, hogy csak buta placeholder botokat lőttünk ki.

szokott okozni, ezúttal remek munkát végeztek a Tencent programozói. A tárgyfelvétel automatikus, csak azt a cuccot kapjuk fel, amire éppen szükségünk van, a teljesen egyértelmű és nagyon reszponzív elemekkel teleszórt menü pedig kényelmes, gyors navigációt garantál. Egyedül a lövöldözés nehézkes: mivel rásegítés nincs, kénytelenek vagyunk az ujjainkkal ide-oda tologatni a célkeresztet, amivel aztán vagy lefedjük az ellenfelet, vagy nem – meglehetősen mókás látvány, ahogy néha egymással szemben állva próbáljuk agyonlőni a másikat, de hát ez még javában a tanulási szakasz, pár hónap, és minden tele lesz profin pöttyintő mesterlövészekkel.

BOTOZÁS KÖZBEN

A mobilos PUBG játékmenete, működése megegyezik a nagygépes változattal, így aki abban betanult pár hasznos trükköt, itt is brillírozni fog. Ugyanakkor ne lepődjetek meg, ha a meccsek röhejesen könnyűnek tűnnek majd, a helyzet ugyanis az, hogy a Tencent teleszórja botokkal a meccseket, nehogy ne gyűljön össze elég játékos. Mivel a cég nem ad ki nyilvános adatokat arról, hogy pontosan hányan játszanak PUBG Mobile-t az adott régióban, nehéz megmondani, mikor hány játékos valós személy, bár a karakterek viselkedése árulkodó lehet – a botok nagyon bambák, nem bújnak fedezékbe, lőni is alig tudnak. Hogy minderre mi szükség van, azt megválaszolja a logika: sajnos a PUBG elég teljesítményigényes app, kell hozzá az erős telefon, így esélyes, hogy sokan egyszerűen nem tudnak játszani vele. Ahogy azonban jönnek az update-ek, úgy válik egyre optimalizáltabbá – tapasztalatból mondhatom, hogy a cikk írásakor (április 3-án) stabilabbnak és jobbnak tűnik, mint a steames verzió.

A magam részéről csak ajánlani tudom a PUBG Mobile letöltését, főleg mert teljesen ingyenes, a mikrotranzakciók pedig csak kozmetikai cuccokat rejtenek. Ugyanakkor kissé ellenszenves lépés, hogy az alkalmazás majd' minden fontosabb adatunkhoz hozzáférést kér, regelni pedig csak Facebookkal lehet, avagy esélyes, hogy a reklámmentes, paygate-ek nélküli élményért valójában a személyes adatainkkal fizetünk. Hogy ez most, a Facebook eddigi legnagyobb adatkezelési botrányának idején mennyire számít magas árnak, azt mindenki maga döntse el – én mindenesetre várlak benneteket Erangelben!

90%

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA BÜJTI] **Beindult az esztendő, végre minőségi produktumokkal is lehet találkozni, bár az tény, hogy a Steam kínálatát még mindig elárasztják az 1-10 eurós szemetek, amik már ránézésre is megfelelnek mindenféle kritériumnak, ami a kőkemény, kegyetlen kínzóeszközökre érvényes. Na jó, az ár persze nem jelent semmit, mert olcsó és finom, drága és használhatatlan kategóriák is léteznek, az utóbbi időben például indokolatlanul és észszerűtlenül elszálltak az indie fejlesztések árai, sok esetben 20-30 euróért lehet venni olyan játékokat, amik egy normális világban 10 eurót kóstálnának. Ezért is jó ez a rovat, mert bár sajnos nincs elég idő és energia (valamint hely) ennél is több radar alatt maradt cím bemutatására, legalább 8-10 program extra figyelmet kaphat. A most még korai hozzáférésben lévő Amid Evil például meg is érdemli a törődést, ahogy a sakkos Chessaria is, de ha női idomokat csodálnál némi akció (és brutális cicifizika) mellett, arra is van lehetőséged. Jó szórakozást a felhozatalhoz!**

Amid Evil

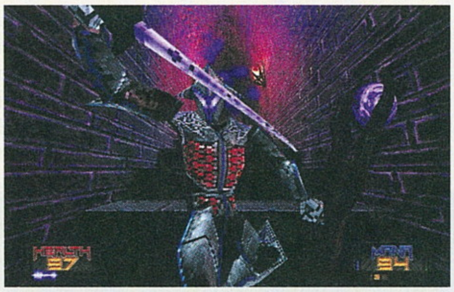
PRÓBAKÖR

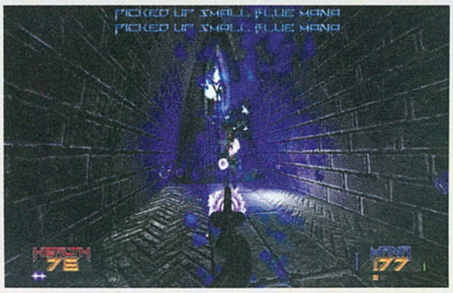
FEJLESZTŐ: INDEFATIGABLE - MEGJELENÉS: 2018.03.12. - ÁR: 17 EURÓ (KB. 5300 FT)

A 2018/02-es számban még itt örültem a DUSK megjelenésének, mint majom a farkának, erre kiderült, hogy az esztendő nem kizárólag a belső nézetes dungeon crawlerek visszatérésétől lesz hangos, de bizony a retró FPS-ektől is. Mert a sokak szerint csúnya, ezáltal egyből hulladék DUSK (ami egyébként piszkosul élvezetes, de ugye könnyebb a külső alapján ítélni) rögtön több riválist is kapott, így az Amid Evil is belépett a ringbe, ami kicsit megvariálja az alapokat.

Mert bizony, míg a DUSK kötődései egyértelműek a zsáner gyökereihez, és a 3D Realms jóvoltából felkarolt Ion Maiden is hasonló húrokat penget (erről a következő számban olvashatsz majd bővebben), addig a wellingtoni csapat gyermeke (igen, Új-Zélandról érkezett a produkció) a horrort és a lőfegyvereket fantasyre és fejszékre-kardokra cseréli. No, megijedni persze nem kell, csapkodni ugyanis jóval kevesebb a lehetőség, mint lövöldözni: az Amid Evil a Heretic és a Hexen nyomvonalán haladva kínál varázslövedékekkel teli őrületet. A minőséget már előre jelzi, hogy elismert Doom-modderek állnak a háttérben, avagy nem kell a szomszédba menni sem a jó pályakialakításért, sem a brutalitásért, az Early Accessben kezdő játék ennek megfelelően kínál pár órányi élvezetet. Most még csak egy része van kész, az összesen hétfejezetesnek ígért kampány hárommal rendelkezik, havonta toldják majd meg egy újabbal, így nagyjából a nyár közepére-végére esedékes a végleges megjelenés. Ami azonban már most is biztos: megéri beleugrani a fejlesztés korai szakaszába, mert bizony a fiúk-lányok kitettek magukért, és emellett az AE még látványban is kicsit többet nyújt, mint a DUSK, avagy a „miért kéne elindítanom egy ilyen ocsmány valamit" kérdéseket mellőzve lehet nekiugrani a darabolós, pusztítós élvezetnek.

De beszéljünk kicsit konkrétabban a játékról. A Hexen és a Heretic felemlegetése tényleg nem túlzás, elvégre először egy szimpla fegyverrel felvértezve indulsz meg belső nézetben, hogy a kaland során felfedezd az egyre eltérő világokat. Az ellenfelek persze mindenhonnan özönlenek, egyre erősebbek, de ezzel együtt a fegyverkínálat is választékosabbá válik, érkeznek a megszokott lőfegyverek külsőben jelentősen megreformált másolatai, a zöld erőnyalábot küldözgető kard, a különleges lövedékeket eregető varázsbot, az energiavillámok cikázását előidéző szigony és a többi. Aztán ami igazán különlegessé teszi ezt az őrült élményt, az a speckó lélekelnyelésnek köszönhető. Az ellenfelekből nyert energiát benyelve ugyanis töltődik egy kijelző, ami ha fullon van, egy rövid ideig brutális támadást hozhatsz elő (mindegyik fegyvernél másfajta formában), ami pláne feldobja az összképet. Az Unreal grafikus motornak hála a látvány néhol egészen kellemes (főleg a terepeken és a fegyvereken van a hangsúly), de mégis nosztalgikus – utóbbit erősítik a felfedezendő titkos területek, a bekapcsolható mozgó platformok, a cheat kódok, valamint a színkódos kulcsok. A zene ismételten minőségi aláfestést ad az öldökléshez, ezzel az összetevővel pedig el is értünk a felsorolás legvégére, ami után nem marad más hátra, mint az, hogy nyugodt szívvel ajánljam a visszafogott árú játékot a korszak és a megnevezett mintapéldák kedvelőinek. Ha rajongó vagy, az Amid Evil neked készült, ha viszont nem bírod a retrót, ne itt kutakodj tovább.





Chessaria - The Tactical Adventure

FEJLESZTŐ: PIXEL WIZARDS - MEGJELENÉS: 2018.03.08. - ÁR: 25 EURÓ (KB. 7800 FT)

A „régen minden jobb volt" mantrával párhuzamosan sok esetben jogosan lehet felemlegetni bizonyos klasszikusokat, vagy akár teljes alzsánereket, amik az évek múltával a feledés homályába vesztek. Érdekes és közkedvelt címek terén ott van, mondjuk, a nagyszerű Archon a sakkszerű megvalósításával, vagy éppen a stílusát nevében is felvállaló '88-as Battle Chess, ami pár éve ugyan visszatért, de abban nem volt olyan sok köszönet, elvégre mint tudod, régen minden jobb volt...

A párizsi Pixel Wizards azonban úgy látta, ma is lehet olyat alkotni, mint annak idején, sőt még jobbat is, így fejlesztői belevették magukat a modern fantasy sakk megalkotásába, ami végül a Chessaria címet kapta. Ebben egy teljes fantáziavilágot ismerhetsz meg, miközben harcai a kampány során táblákon jelennek meg, hogy a sakkban lévő csatákhoz hasonlatos módon, az ellenfél egységeit elverve juthass tovább a történetben. A látvány már elsőre is kellemes, valóban impozáns, ahogy a hangulatba és a változatosságba sem lehet belekötni, sőt a zenei aláfestés is kimondottan minőségi munka, amiért Ben Rawles zeneszerző felel. A 3D-s sakktáblákon egyébként különböző alakokat, szereplőket vehetsz irányításod alá, maga a mozgás a sakk szabályaihoz alkalmazkodik, miközben az összecsapások valódi harcok animációja mellett zajlanak le, ezzel feldobva az összképet. Mindig bekerül valami újdonság a képbe (új szövetséges vagy ellenség, esetleg valami húzós helyzet), de a választható frakciók miatt így sem egyszerű unatkozni, nem beszélve arról, hogy a kor követelményeinek megfelelően természetesen multiplayer is került a játékba, sőt eltérő játékmódok közül is lehet választani (más-más célpontokkal). Amit fontos megjegyezni: a Chessaria nem azoknak szól, akik végigrohannak a kampányokon, élőben kápráztatják el az akcióra éhes nagyérdeműt. Ez a program valódi sakk, sok-sok elmélkedéssel, a problémák megoldását keresendő próbálkozásokkal, rengeteg taktikázással. Így meglehetősen lassú, megfontolt hozzáállást igényel, ami manapság nem olyan sokaknak sajátsága. Ebből talán konkrétabban leszűrhető, kinek való a produkció, ami ha nem is tökéletes (kisebb hiányosságok és hibák), műfaján belül nagyon igényes és tartalmas, minőségi darab, mégpedig olyan, amilyenre már régen vártunk.

86%

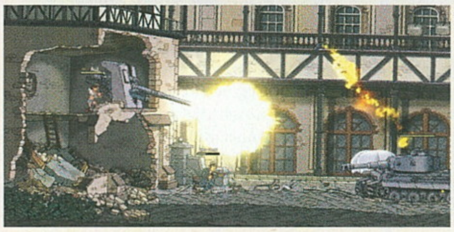
Guns, Gore and Cannoli 2

FEJLESZTŐ: CRAZY MONKEY - MEGJELENÉS: 2018.03.02.- ÁR: 13 EURÓ (KB. 4000 FT)

Három éve már, hogy a belga őrült majmok a run & gun játékmechanikát újkori külső és a maffiák korát felelevenítő korszak társaságában próbálták kicsit felfrissíteni – kevéske sikerrel. Mármint a zombik leműszárlása a keménykötésű bűnözők korában jó móka, de a mechanika sajnos nem volt eléggé kiforrott a szép, rajzfilmes/képregényes külső mellett, a kampány így gyorsan unalomba fulladt. A kérdés így csak az, hogy a folytatás több vagy jobb lett-e az elődjénél?

A történet szerint az első rész borzalmai után járunk, Vinnie, avagy a főhős éppen raboskodásra kényszerül, „épségét" pedig két rosszfiú vigyázza egy láncfűrész társaságában. A folytatást el lehet képzelni, avagy emberünk megragadja, amit kell, majd repkednek a testrészek, fröcsög a vér, persze mindez gyönyörűen megrajzolt, nem annyira valósághű formában történik, hogy a karakter ismét a maffiával és később a reanimált halottakkal, pokoli szörnyetegekkel akassza össze a bajuszát. A második világháború idején játszódik a kalamajka, ami még több jópofa lehetőséget adott a fejlesztők kezébe, akik amúgy a kritikára hallgatva egyébként is sokkal jobban szabadon engedték a fantáziájukat. Mert ugye a legfőbb probléma az első résszel a vállalhatatlanul repetitív játékmenet volt, így kicsit jobb a harc, komplexebb a mozgás, de a legfontosabb: mindig van valami izgalmas újdonság. Vagy egy újabb gyilkoló eszköz, vagy egy addig még nem látott helyszín, vagy valami durva ellenfél képében. Emiatt tehát sokkal élvezetesebb a program, még ha kicsit rövidebb is a kampány – de legalább online co-op mellett is ki lehet ülni azt a 2-3 órát, nem kizárólag helyi kooperációval. Ezért aztán az újrajátszhatósági faktor is sokkal jelentősebb, pláne a poénokkal, amik sem a filmeket, sem a videojátékokat nem kímélik, így az immáron 360 fokban lövöldözés mellett élvezhetjük ki ezeket a jópofa kikacsintásokat. Szerintem egyébként még a látvány is szebb, a rajzolt hátterek és ellenfelek jobban mutatnak, avagy a második epizód mindenképpen jobb, és ha nem is kifejezetten több, mégis tovább tart, ezzel eleget téve minden követelménynek, ami egy folytatással kapcsolatban felhozható. Ajánlott darab, ami a műfaj rajongóinak sok örömöt okozhat.

82%



Indie csemege

Dragon Knight

FEJLESZTŐ: SAKURAGAME
MEGJELENÉS: 2018.02.09.
ÁR: 4 EURÓ (KB. 1250 FT)

Kicsit megkésve érkezett meg az előző számra bekért ARPG, ami részben a klasszikus, 2D-s fantasy akciójátékokat juttatja az ember eszébe (Golden Axe), másfelől meg tipikusan Sakura-program. Hogy utóbbi mit jelent? Nos, hatalmas mellű amazonokat, akik aztán az akciórészek között minimális ruhában, de formák terén mindent látni engedve mutogatják magukat igen erotikus pózokban. Emellett persze fontosabb a játékmenet, ami tipikus oldalra haladós öldöklés, többfajta, egyedi képességekkel rendelkező fegyverkészletekkel, új ruhákkal, kicsit esetlen mozgással és látvánnyal. A hangulat azért így is szórakoztató, a lányok (és leginkább a rajzok) szépek (de tényleg, nagyon minőségiek), az árfekvés alacsony, szóval nehéz rá haragudni.

63%

Way of the Passive Fist

FEJLESZTŐ: HOUSEHOLD GAMES INC.
MEGJELENÉS: 2018.03.06.
ÁR: 15 EURÓ (KB. 4700 FT)

Egy különleges, idegen planéta, rengeteg mutáns, őrült napimádók, meg persze egy hős, akit te alakítasz. Miközben a látvány és a hangulat tényleg ügyesen idézi meg a régi verekedős játékokat (Streets of Rage és társai), addig a harcrendszer sajnos eléggé rombolja az illúziót. Merthogy miről is van szó? Nos, oldalra haladó hősünkkel tudsz védekezni, támadást kikerülni, visszatámadni, azonban mivel az első két mozdulatra szinte minden esetben szükséged van, az egész produkció egy ritmusjátékká alakul, ami ilyen formában elég unalmas, de semmiképpen sem változatos. A darabos, minduntalan megakadó bunyó emiatt nem képes kiteljesedni, pedig az artdizájn valami nagyobb durranást sejtet, ahogy a kicsit eltúlzott ár is.

65%

Earthlock

FEJLESZTŐ: SNOWCASTLE GAMES - **MEGJELENÉS:** 2018.03.08. - **ÁR:** 28 EURÓ (KB. 8700 FT)

A norvégiai gyökerekkel rendelkező Snowcastle Games már 2016-ban, akkor még egy kisebb kiadó segítségével valósította meg álmait. Ez lett az Earthlock: Festival of Magic. A végeredmény azonban sok szempontból nem lett az igazi, így a csapat végül kicsit visszavonult, a fejlesztők viszont a sebeik nyalogatása helyett inkább toldozgatták, foltozgatták művüket, hogy 2018-ban visszatérhessenek, és tényleg azt osszák meg a játékosokkal, amit eredetileg is akartak.

Ez a JRPG-k kilencvenes években közkedvelt képviselőit megidéző Earthlock (elhagyva az alcímet), ami bár a Festival of Magicet veszi alapul, annyi változás érte, hogy szinte már új játéknak is mondható. Története szerint Amon, a főszereplő felett veszed át az irányítást, majd mikor megszerzel egy speciális relikviát, komoly bajba kerülsz, ahogy bácsikád is, akit egy titkos szekta karmai közül kell kimenekítened. A sztori persze tartogat némi meglepetést, ám ahhoz, hogy minden kiderüljön, több mint tíz órán át tartó kalandok várnak, méghozzá egy négyfős csapatot irányítva, a hagyományos, körökre osztott csaták mellett. A festett, nagyon egyedi világ végre valami kis életet kapott az alkotók utómunkája által (korábban egy steril háttér állt rendelkezésre, ami semmilyen szempontból nem volt „élő"), emellett több az NPC, az ellenfél, változatosabb a végeredmény, amihez némi extra barkácsolás és kereskedelem is társult, miközben a növény- és állatvilág is nagyobb szerephez jutott. Persze van egy rakás titok és kincs, mindenféle extra felszerelés, jó sok képességnövelő eszköz, egy csomó fejtörő, így összességében 20-30 órára is kitolható a kampány, ami az egyedibb helyszíneknek hála néha tényleg egy jó kis mese érzetét kelti. A sivatagot például garantáltan nem fogod elfelejteni, már csak megvalósítása miatt sem. Más kérdés, hogy felújított verzióhoz képest nem olcsó mulatság a játék, ráadásul első megjelenése óta is elég sok idő eltelt, nem beszélve arról, hogy ha JRPG-re van valakinek szüksége, akkor itt a frissen megjelent Ni no Kuni II (62. oldal), ami aztán tényleg fantasztikus, szóval nehéz mellette labdába rúgni. Persze ha kicsit nosztalgikusabb hangulatban vagy, az Earthlock erényeit (például a remek artdizájnt) sem nagyon lehet elvitatni, így ha a trailer megfog, és a képek is felkeltették az érdeklődésedet, vágj bele bátran, maximum egy kisebb leárazást várj meg a vásárlás előtt.

75%

Senran Kagura: Peach Beach Splash

FEJLESZTŐ: TAMSOFT - **MEGJELENÉS:** 2018.03.07. - **ÁR:** 40 EURÓ (KB. 12 400 FT)

Hogy mi az a Senran Kagura? Egy manga/anime/videojáték, ami női shinobikról szól, akik örök háborújukat vívják egymás ellen, azonban az a csavar az egészben, hogy szinte mindenki luficicikkel lett megáldva, ráadásul a lányok ruhája is roncsolódik, avagy a külső nézetes harcok során egyre kevesebb textilben domborítják bájaikat. És hogy mi a Peach Beach Splash? Nos, igazi bűnös élvezet, ami csak a szórakozásról és az emlegetett domborulatokról szól.

A Tamsoft az évek alatt rájött, mi kell a férfinépnek. Olajozott akció, kellemes külcsín, no és persze lányok, minden mennyiségben. Hogy, hogy nem, a Senran Kagura eredetileg kaszabolós akciójátékként indult, majd ért meg néhány epizódot, hogy közben a főzőcskézés felé is kikacsintson, majd a strandok világánál és a vízfegyverek csatájánál kössön ki – ami szó

mi szó, a lehető legjobban áll neki. Mert senki nem tagadhatja, hogy a 3D-s sorozat a férfi szemek megbabonázására született, a Peach Beach Splash (no, mi lehet az a barack ott elöl... ugye) pedig nem is próbál komolykodni, egyből a Dead or Alive strandröplabdás, lazítós mellékág nyomába lép, és teszi ezt minimum zseniális érzékkel. A sztori vicces, miszerint a titkos életet élő shinobik egy nagyon rejtélyes megmérettetés során mérik össze erejüket. Ez ugyanis annyit tesz, hogy medencék és különféle helyszínek környékén fürdőruhában (vagy egyéb szexi, meglehetősen lenge öltözékben) locsolják egymásra a vizet. Csapatosan. Akár gépi, akár emberi ellenfelekkel, akár kooperatív módban. A kedvenc ruhákban és kiegészítőkben domborítva mindent, amilyük van. Kapizsgálod már? Ha mindez nem elég, diorámát is készíthetsz a lányokkal, akik kedved szerint pózolnak, sőt intim kettesben is maradhatsz velük, amikor szerelmüket némi fogdosással tüzelheted fel. Nem, nem viccelek. Vannak

kártyák, amikkel a fegyvereket és boostokat válogathatod össze, meg a segítőket, illetve van egy rakás DLC is, amik összességében elég húzós összegbe kerülnek. Hogy kellenek-e? Ha mindenféle erotikus ruhát akarsz, igen. Amúgy meg így is tele a játék finom, szolid erotikával, plusz így sem olcsó. Nem is szól másról, ez csak színtiszta móka, amitől még csak el sem kárhozol. Hogy merre? Hát a Steamen, esetleg a PS Store-ban, tessék csak, parancsolj, én aztán nem ítélkezem!

80%

INDIE KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

MECHWARRIOR

Elsőre nem kifejezetten egy hír kap figyelmet, hanem egy olyan megjelenés, ami még a szerkesztőségen belül is kimondottan radar alatt maradt. Az apró Deonn Software készítette Armed to the Gears mindössze 4 euróért (kábé 1200 forint) látott napvilágot, a Steamen korai hozzáférésben futó program pedig egészen látványos és élvezetes lövöldözést kínál a hatalmas robotok, mechek kedvelőinek. Érdemes kipróbálni.

KI A POKOLBÓL

A háromfős Wormwood 2012-ben már sikeresen levette a lábáról a közönséget, a Primordia ugyanis nagyszerű klikkelgetős kaland lett, ami a mai napig nagyon közkedvelt darabja a műfajnak, ráadásul nem is drága. Sok-sok szenvedés után érkezik a csapat legújabb alkotása, a Strangeland, ami valóban „különös", kifejezetten elvont és ezzel együtt hangulatos. Legalábbis első ránézésére, eleddig ugyanis csak egy trailer látott napvilágot, megjelenési dátum sincs.

AUTÓS METROIDVANIA

Hogy mi? A reakciók szerintem egységesek a műfaji meghatározásra, ami a skóciai csapat játékát próbálja skatulyázni, mindenesetre a neonfényes, arcade versenyes Yucatan tényleg egy ilyen nehéz feladatot vállalt magára, miközben részben az önmegismerésre és persze a visszafogottan látványos vezetésre koncentrál – bármit is jelentsen mindez. A demó mindenesetre már tölthető (itch.io), a végleges megjelenés pedig 2019-re várható.

Beast Quest

FEJLESZTŐ: TORUS GAMES - MEGJELENÉS: 2018.03.13. - ÁR: 40 EURÓ (KB. 12 400 FT)

Az ausztrál Torus Games nem éppen a minőségi produkcióiról híres, azonban mindenkinek jár még egy esély, ráadásul a negyven eurós (mennyi??) árcímke is arra ösztönzött, hogy ugyan nézzük már meg, mi került radar alá. A konzolokra és PC-re is kiadott Beast Quest azonban semmilyen téren nem okozott csalódást, bár ehhez hozzátartozik, hogy az elvárás a felvezetéshez illő volt, avagy ismét egy teljesen felejthető, közepes címet kaptunk irtó magas áron.

De ne szaladjunk előre, kezdjük a legelején, amikor a sztori bemutatja Tomot, a főszereplőt, aki egy átlagos fiatalember, míg össze nem találkozik Aduróval, a jó varázslóval, aki Hugo király és a mágikus birodalom, Avantia megmentésén dolgozik.

A királyság ugyanis bajban van, a gonosz varázsló, Malvel megátkozta a birodalmat óvó négy bestiát, amik most káoszt és pusztulást terjesztenek, így a te feladatod az, hogy a harcossá váló fiúval elhozd a békét. Innentől a feladat a külső nézetes kalandban az, hogy végigmenj a visszafogott méretű, mindenféle elágazással teli, de alapvetően csőpályákkal dugig lévő térképen, közben leöld a gonosz lényeket, útonállókat, csontvázakat, összeszedd a lootot, fejlessz és segíts másoknak az ügyes-bajos dolgaikban. Avagy növények gyűjtögetése, kövek és rajzok megkeresése lesz a fontos missziód a harc és a varázslat mellett. Új képességeket nyithatsz meg, így tüzes vagy jeges támadásokra is képes leszel, de ezekben

sem lesz köszönet. A harcrendszer ugyanis bár valós időben zajlik, kicsit esetlen, sőt olyan, mintha körökre volna osztva, ami annak köszönhető, hogy a bandukolás közben csataképernyőre vált a játék, ha ellenség van a közelben, ott pedig alig lehet mozogni, az opponensek meghatározott ritmusban és időközönként támadnak, van védekezés és pár válaszcsapás, azonban nem mehetsz bármerre, ahogy a támadók sem. Fura és elmaradott megoldás, esélyesen azért, hogy ne kelljen leprogramozni a szörnyek mozgását. A látvány nagyjából 2010-et idézi, sok extra lehetőség nincs, az MI szinte nem is létezik, plusz a teljes kampány is 5, max 8 órán át tart ki. Valahol azt olvastam, hogy a Beast Quest a gyermekek Dark Souls-játéka, ezt azonban nem tudom megerősíteni, mert azon túl, hogy mindkettőben tűz jelzi a checkpointot, nem találtam más közös pontot. A hangulata egyébként nem rossz, így ha a bugokat és a hiányosságokat leszámítjuk, egy negyed áras akciónál be lehet rá ruházni – ha éppen nincs más megjelenés.

56%

Exorder

FEJLESZTŐ: SOLID9 STUDIO - MEGJELENÉS: 2018.03.19. - ÁR: 30 EURÓ (KB. 9300 FT)

Mi hajtja a legtöbb esetben az indie fejlesztőket? Egyszer az, hogy bizonyítsák, valami igazán különlegesre, valami speciális játékra is képesek, amit a nagyobb stúdiók nem vennének szárnyaik alá. Máskor pedig egyszerűen egy gyermekkori emlék áll a háttérben. Valami olyan klasszikus kedvenc, ami megmaradt a fejlesztők memóriájában, mert akkora élmény volt, de azóta sem született hasonló. És ez utóbbi eset néha nagy közönségkedvenceket szül.

Pont elég az ebben a számban két teljes oldalon bemutatott Ghost of a Tale-re gondolni (48. oldal), ami lényegében egyetlen lelkes személy munkájaként indult, majd szerencsére mások is becsatlakoztak az úriemberhez. Hasonlóan nosztalgikus érzések vezényelhették a lengyel Solid9 csapatát, amikor alkotói úgy döntöttek, hogy az Advance Wars és a Heroes of Might and Magic nyomában stratégiai fantasy játékot készítenek körökre osztott csatákkal. Jó, a sztori meglehetősen egyszerű felütéssel bír, miszerint egy testvérpár küzd az öröklött koronáért, ebből adódóan jönnek a harcok a frakciók között. A feladat minden esetben életben tartani az uralkodót, aki maga is megjelenik a 3D-s, kockákra osztott csatatéren. Vannak különböző katonák, egységek, mindenki haladhat az adott körben, megadott lépésszámmal, majd/vagy a megtámadható ellenséges egységeket boldogíthatja fegyvereivel. Különböző épületek várják, hogy elfoglald mindet, ezzel a legtöbb esetben pénzt/életerőt nyújtva, előbbit pedig az elfoglalt erődítményeknél válthatod be erősítésre. A látvány kellemes, színes, a Unity motorból nem hajtja ki a maximumot, nem is lehet kifejezetten komolyan venni, de a célnak tökéletesen megfelel, ráadásul a stílushoz illik is ezzel a fiatalos, mesés koncepcióval. A zenék nem túl izgalmasak, ahogy mesterséges intelligenciából is láttam már jobbat, viszont tagadhatatlan, hogy van egy bája a történetes módnak. Amin kívül persze van multi, egymás elleni többjátékos mód, vagy éppen skirmish, és szokás szerint itt lehet a legnagyobbat szívni, vagy éppen a legnagyobbat nyerni. Szóval jó móka, meg kell hagyni. Azonban lerontja a nagy örömöt és boldogságot, hogy az Exorder kifejezetten drága, legalábbis a tizenkét missziójával, ami azért egyáltalán nem rengeti meg a világot. Kellemes, szórakoztató, a stílus kedvelőinek ajánlható, de semmi több, amit nagyjából fele áron tudnék ajánlatgni.

65%

Hearthstone: The Witchwood interjú

A Blizzarddal beszélgettünk a világ legnépszerűbb online kártyajátékának jövőjét illetően

[ÍRTA ASTRODAVE]

A Blizzard furcsa gőzöket árasztó üstökkel, bizarr fiolákkal és gyanús mágikus szerekkel teli boszorkánykonyhájában született Hearthstone alighanem megkerülhetetlen jelentőséggel bír a gyűjtögetős kártyajátékokat kedvelők számára. 2014-es indulása óta rendszeresen érkeznek hozzá a kiegészítő csomagok (évente általában három), a 135 új kártyát tartalmazó legfrissebb bővítmény pedig The Witchwood néven, áprilisban lát napvilágot. A fontosabb újításokkal és a játék jövőjével kapcsolatos lényeges információkat magától a csapattól tudtuk meg egy interjú keretében.

Ahogyan azt megszokhattuk, új mechanizmusok érkeznek a játékba a kiegészítővel együtt. Mit lehet tudni róluk, mit is takarnak a Rush, Echo, Odd/Even tulajdonságok?
Mindezidáig négy új mechanizmust jelentettünk be, számunkra ezek közül az egyik legizgalmasabb a Genn Greymane-képesség: amennyiben a paklidban a játék elején csak páros mennyiségű manába kerülő kártyák vannak, akkor a hősöd képessége csupán 1 egységbe kerül. Ez egy igencsak remek lehetőség, mert teljesen új módokon rakhatod össze a dekkedet. Végignézed a kártyáidat, hogy melyeknek páros a költsége, és minden egyes hős esetén megpróbálod kitalálni, hogy melyik is tudná ezt a legjobban kihasználni.

És ha a karaktered képessége egy manát igényel, akkor elgondolkozol, mire jó, mire tudod használni - például a mágussal egy manát igénybe véve megölhetsz dolgokat, a maradék pontjaidat pedig egyéb varázslatokra költheted. Vagy ha a harcossal játszol, akkor egybe kerül a páncél, ezt pedig felhasználhatod shield slamre az első körben. Természetesen ott van a Baku the Mooneater-lap is, ami ennek a kártyának az ellentétes változata – tehát ha a játék elején a dekked kizárólag páratlan költségű kártyákat tartalmaz, akkor erősebbé teszi a figurád erejét. Ez eléggé frankó, mert az embereknek már akkor is tetszett ez, amikor sok évvel ezelőtt megcsináltuk a hős képességét fejlesztő kártyát – ilyenkor például a warrior négyegységnyi páncélt tud feltenni, nem csak kettőt, stb. Szerintünk ez azt jelenti, hogy egy hőstípussal már nem csupán egy vagy két módon lehet játszani, hanem immár plusz két lehetőség nyílik kísérletezni és dekket építeni minden hőshöz. Véleményünk szerint az teszi a kártyajátékot mókássá, hogy ennyiféle módon lehet minden osztállyal játszani.

Egy másik mechanizmus az Echo, ami azért jópofa, mert az ilyen kártya igencsak sokoldalú: jó a korai, a mid és a kései fázisban, de némi tudás is kell hozzá, mert el kell döntened, hogy tartogatod-e későbbre, hogy többször lehívhasd ugyanabban a körben, vagy pedig már korábban kijátszod egyéb varázslatokkal együtt. Az nyújtja a legtöbb kihívást a játékban, amikor van egy rakat lehetőséged egy körben, és az Echo rátesz egy lapáttal, ezáltal pedig még több lehetőséged nyílik.

A Rush végezetül azért jó, mert kijátszhatsz egy miniont, és azonnal megtámadhatsz vele másokat.

Akkor tehát némileg hasonlít a Charge-hoz?
Igen, olyasmi. A játékosok szeretik megidézni és rögtön használni is a lényeket, tehát ez az alapötlet, azonban a Rush-sal csak a minionokat lehet megtámadni, a hőst nem. Ott van például a Militia Commander kártya, amely négy manáért 5/5-ös értékekkel rendelkezik és rushos, ami igencsak kellemes, mert meg tudod ölni vele az ellenfelet, és megmarad egy minionod a táblán - tehát ez elég sokrétű és erős kártya. Ezt a Charge-dzsal nem tudjuk megcsinálni. Véleményünk szerint a Rush remekül bele fog illeni a játékba, és egyre több efféle kártya lesz majd, mert rugalmas és jópofa képesség.

Amiről még nem beszéltünk, az a Worgen-mechanika (Worgen a farkasember a World of Warcraftból, aki emberi és farkas alakkal is rendelkezik).

Mint például Greymane.
Igen, ő a worgenek vezetője, és ő is benne van a szettben, egyéb híres worgenekkel együtt. Rájuk az jellemző, hogy alakot váltanak a kezedben - például a Pumpkin Peasant 2/4-es tulajdonságú lifesteales lap, ami a következő körben már 4/2-es, majd pedig visszaváltozik 2/4-es emberré.

Mindegyik emberként indul, és több életerővel rendelkezik, mint támadással, aztán pedig farkassá válnak, amitől nagyobb harci erejük lesz, mint életük. Aminek van is értelme, hiszen a farkasoknak nagyobb fogaik vannak.

Jól hangzik. Ezek a kártyák semlegesek lesznek, vagy bizonyos classokat fognak erősíteni?
Sokat gondolkoztunk rajta, melyik hőshöz passzolna a Rush. Ez az első olyan bővítményünk, amiben Rush van, így elosztottuk a különböző classok között. Viszont talán azoknál a karaktereknél a leglényegesebb, amelyeknél azt érzed, hogy minél előbb érdemes volna támadniuk - tehát a Hunter és a Warrior elég jók a Rushhoz, illetve druidához is jól illik.

Az Echót illetően is hosszasan beszélgettünk arról, melyik hőshöz passzolna. Az Echo egy kihívást jelentő mechanika, mert nagyon óvatosnak kellett lennünk azzal kapcsolatosan, mely minionok és spellek legyenek Echo képességűek. Például nem

akartunk egy 1 manába kerülő Echo tulajdonságú miniont adni a Rogue-nak, mert akkor egyedül meg tudná csinálni a rogue questet.

Egy másik példa: nem akartunk egy 1 manás Echo varázslatot adni a mágusnak sem, mert ő le tudja csökkenteni a varázslatok költségeit a Sorcerer's Apprentice lappal - ezeket tehát mind figyelembe kellett vennünk.

Ezeket persze a semlegeseknél is figyelembe vettük, szóval nagyon óvatosak voltunk, hogy hova-milyen spelleket és minionokat rakjunk.

Tehát lehet azt mondani, hogy a kártyák elég kiegyensúlyozottak?
Megpróbáljuk balanszolni őket, ellenben a kísérletezgetéseknek is teret akarunk hagyni - például a játékosok kitalálhatnak valami jópofa módot azzal kapcsolatosan, hogy hogyan használják őket, vagy esetleg összerakhatnak egy teljesen őrült dekket, netán találhatnak valami új trükköt.

Szokás szerint új harcmező is érkezik. Tervezitek, hogy easter eggeket tesztek bele?
Minden táblához szeretünk friss és menő cuccokat hozzáadni, van egy új artistunk is, aki szerintünk eléggé eltalálta Witchwood hangulatát, de a rejtett dolgokról még nem szeretnénk beszélni.

Az új kiegészítők rendszerint friss kártyahátlappal érkeznek. Van esetleg esély rá, hogy a régebbi kártyahátakat be lehessen szerezni valahogy?
Párat belőlük (mint például a Naxx kártyahátat) be lehet szerezni úgy, hogy megveszed és végigviszed az adventure-t, de a legtöbbjüket, mint mondjuk a havi hátlapokat, jelenleg nem lehet máshogyan beszerezni.

Megpróbálunk erre kitalálni valamit a jövőben, fogunk erről beszélni később, egyelőre viszont még nincs semmi konkrétumunk ezzel kapcsolatban.

Mondjuk valós pénzért vagy pénzbeli aranyért?
Igen, valószínűleg ilyesmi lesz.

Tervezitek esetleg, hogy átültetitek a Hearthstone-t újgenerációs konzolokra?
Nem.

Tehát a játékot továbbra is csak Windowson és hordozható eszközökön élvezhetjük.
Igen, valamint Mac-en.

A múltban volt dobozos verziója a játéknak (keepsake box). Várható ilyesmi a jövőben is?
Nem igazán, de érdekes ötletnek hangzik!

Rengeteg gyűjtögetős kártyajáték van a piacon, ott van például az eredeti Magic: The Gathering, vagy mondjuk a HEX: Shards of Fate, amik remek alkotások, a Hearthstone azonban továbbra is az elsők között van. Mi teszi szerintetek ennyire vonzóvá?
Számos ok miatt kiváló a játék. Ott van például a grafika, ami nagyon ütős, nekünk van a legjobb artistunk a világon, aki a vizuális effekteket és a felületet készíti, ez pedig tetszik az embereknek. Remek a fizikai mechanizmusunk is, például amikor a kártyákat húzod, minden olyan természetesnek érződik.

Sok jó módszert nyújt a játék, hiszen vannak kártyák olyan embereknek, akik szeretik például a nagy sárkányokat, de akadnak olyanok is, akik az őrült kombókat vagy a nagyon agresszív dekkeket kedvelik - ezek a különböző stílusok lényegesek, a Hearthstone pedig ezt jól csinálja.

Ezenkívül minden classnak több játszható paklija van, tehát aki a mágusra akar koncentrálni, akkor is több lehetősége van.

A játékunk a szórakozásra koncentrál, tehát ha csupán 10-20 perced van, akkor csak nyomsz egy laza meccset, de azok is megtalálják a számításukat, akik komolyan gondolják a versengést. Remek tulajdonsága tehát a Hearthstone-nak, hogy az is élvezheti, aki kicsit ki akar kapcsolódni, azonban az is tolhatja, akik profi szinten akarják művelni.

Számíthatunk a játékban más, nem a Warcraft világából érkező hősökre (például Diablo)?
A Warcraft világa és története eléggé terebélyes, sok terület van még benne, ami mókás, és alig várjuk, hogy kiegészítők formájában bekerülhessenek.

A Hearthstone igencsak népszerű az esportban. Milyen tervek vannak ezzel kapcsolatban?
Sok jó dolog van, amiket bejelentettünk idén. Van egy egyre növekvő, esporttal foglalkozó csapatunk, amely egyre jobbá teszi az esport környezetet, továbbá ott van a Masters System program, melynek keretében megjutalmazzuk azokat a játékosokat, akik folyamatosan jól teljesítenek, de akad sok más apróság is – ez ügyben ajánljuk mindenkinek a weboldalunk meglátogatását!

Ki szeretnétek még valamit emelni a Witchwooddal kapcsolatban?
Szeretjük a sztoriját! A fő figurája Hagatha, a boszorkány Witchwoodban, a sámánkártyánk. Ő megfertőzte az erdőt Gilneas, a worgenek városa mellett, amitől az állatok erősebbek, veszélyesebbek és ijesztőbbek lettek. A városban azonban erős worgenek élnek, közülük páran szörnyvadászok, akik bemennek az erdőbe, és a történet során megpróbálják megvédeni a várost.

Interjú Ted Morrisszal, a volt Westwood munkatársával

A valós idejű stratégia nem halott, de ma már máshogy játsszák

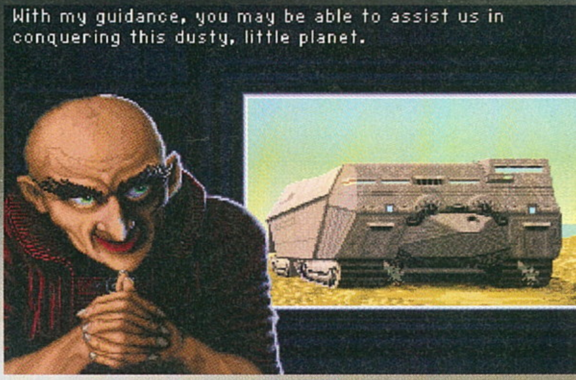
[IRTA LOR] A mai játékosok már egészen máshogy állnak hozzá a valós idejű stratégiai játékokhoz, egyre többet akarnak, de a tempótól félnek – véli Ted Morris, aki már 26 éve dolgozik a játékiparban, jelenleg a Petroglyph vezető producereként.

A 2018/02-es PC Guru hasábjain már olvashattatok a Forged Battalion (továbbiakban FoBA) című stratégiai játékról, amit az egykori legendás Westwood romjain alakult Petroglyph csapata készít, és főleg azért bíznak benne a műfaj rajongói, mert több mint egy évtizedes múlttal rendelkező nagyágyúk kovácsolják. A program egyik különlegessége, hogy ugyan bizonyos keretek közt, de nagy szabadságot ad a játékos kezébe ahhoz, hogy elkészíthesse álmai egységeit és frakcióját. Olyan stratégiai játékot készíteni, ami mindenkinek megfelel, napjainkban már igencsak nagy kihívás. Ted Morrisszal, a vezető producerrel beszélgettünk a készülő játék kapcsán az RTS-ek jelenéről, jövőjéről, és kevés olyan embert kérdezhettünk volna, aki nála otthonosabban mozogna ezen a területen, lévén már 26 éve egyengeti az ilyen műfajú játékok sorsát.

Köszönjük az interjúlehetőséget! Kérlek, mesélj kicsit magadról! Milyen pozíciót töltesz be a Petroglyphnél, és hogyan kerültél a csapatba?
Brett Sperry, a Westwood vezetője még 1992-ben indította el játékipari pályafutásomat. Akkoriban olyan 40 tagból állt a csapat, épp olyantájt jött ki a Dune II és a Legend of Kyrandia. A munka még csak elkezdődött a Lands of Lore-ral és a Command & Conquerrel, és emlékszem, hogy betárcsázós modemmel neteztünk és folytattuk az online kommunikációt az ügyfeleinkkel – akkoriban főleg technikai támogatást nyújtottam. Idővel egyre több, fejlesztéssel kapcsolatos munkát bíztak rám, egészen addig, míg végül be nem zárt a stúdió.

Ezután a Westwoodból többen, beleértve engem is, állásajánlatot kaptunk az EA Redwood Shores-i irodájában, de mivel úgy gondoltuk, hogy itt Las Vegasban sokkal jobbak a körülmények, ezért nem mentünk Los Angelesbe. Több mérnökünk is úgy döntött, hogy inkább új projektbe vágna, így alakult meg az új stúdió Petroglyph Games néven, aminek a kezdetek óta én is a tagja vagyok, mégpedig teljes értékű producerként. Így rengeteg játékon dolgoztam, köztük olyanokon, mint a Star Wars: Empire at War, a Universe at War vagy éppen az 8-Bit című sorozatunk (Hordes, Armies, Invaders).

Hogyan néz ki egy átlagos munkanapod, a csapatban milyen szerepet tölt be egy producer?
Ez nagyban függ attól, hogy éppen milyen típusú és mekkora projekten dolgozunk. Általában elmondható, hogy a csapat tagjaival külön-külön tárgyalok, ellenőrzöm, miként állnak az egyes munkafolyamatok, felülvizsgálom a felállított rövid- és hosszútávú célokat, priorizálom az egyes folyamatokat. Néhanapján besegítek, ahol csak tudok – egyszerűbb munkákat vállalok magamra (Photoshopban), segítek a lokalizációban vagy a dokumentálási feladatokban. Ahogy az általában a független fejlesztőkre jellemző, mindenki multifunkcionális, így a stúdió annyira produktív, amennyire csak lehetséges.



Mit élvezel leginkább a munkádban?
Olyan környezetben dolgozhatok, ahol mindenkinek van beleszólása egy játék fejlesztési folyamatába. Nagyon erős az egymás iránti tisztelet, ami egyben növeli a bajtársiasság érzetét, és ez remélhetőleg érződik a játékainkon is.

Élvezem magát a fejlesztés folyamatát is – a tervezést és a kivitelezést, ahogyan egy ötletből végleges termék válik. Ezzel érdemes kísérletezgetni, így lehet folyamatosan fejlődni. Minél hatékonyabbak vagyunk, annál többet tudunk belerakni végül a játékokba is.

Mint te is mesélted, az EA 2003-ban zárta be a Westwoodot, és megalakult a Petroglyph Games. Mennyire volt nehéz visszahozni a csapatot, majd egy újabb RTS-ben gondolkodni?
Amikor a Westwoodot bezárták, három szoftverfejlesztőnk vágott bele a Petroglyphbe, és azonnal elkezdték toborozni az iparban dolgozó ismerőseiket egy új RTS elkészítéséhez. Az egyik ilyen tag akkor épp a LucasArtsnál dolgozott, és olyan fejlesztőket keresett, akik a Star Wars-franchise egyik új stratégiai játékáért felelnének. Rengeteg munkát feccöltek a Star Wars brandbe, miután a moziban kijött a második trilógia, és az időzítés pont tökéletes volt számunkra is. Kilenc hónappal azután, hogy a Westwoodot bezárták, 2003 októberében már alá is írtuk a szerződésünket a LucasArtsszal. Nem mondanám, hogy nehéz volt visszajönni, bár az igaz, hogy ez egy új alapokra helyezett stúdió volt, új emberekkel, új forráskódokkal, új projektekkel. Szerencsére sokan szerettek volna nekünk segíteni, így nem volt nehéz betölteni a pozíciókat, a régi Westwood-tagok mellett új tehetségekkel is bővültünk.

Kiadóként hogyan segíti a munkátokat a Team17? Egyáltalán honnan jött ez a kapcsolat?
Még valamikor 2016-ban, a 8-Bit Armies kiadása után kezdtünk el velük kooperálni. Úgy gondoltuk, hogy a partnerségünk segíthet a 8-Bit című sorozat egyengetésében, de felmerült bennük, hogy együtt egy teljesen új projektet is tető alá hozhatunk, ha van rá ötlet, és az idő is engedi. Egy olyan játékot vetettünk fel nekik, amiben a játékosok megépíthetik álmaik seregét, a Team17 pedig úgy gondolta, hogy ez egy tök jó csavar lenne a műfajban. A tavalyi év második felében számtalan módon támogatták a munkánkat, beleértve a marketinget, a QA-t, a tervezést és a fejlesztést viszont teljesen ránk hagyták, így abszolút szabad kezet kaptunk.

Mit gondolsz a valós idejű stratégia (RTS) zsánerének jövőjéről? A ti programjaitok, például a Forged Battalion, előrébb vihetik a műfajt? Milyen pluszt nyújthat a testreszabás?
Szigorú értelemben véve én úgy gondolom, hogy minden RTS-ünk hoz olyan elemeket a műfajba, amik előrelépést jelentenek, mert mindegyik megpróbál annyit változtatni a formulán, hogy végül újszerű játékélményt nyújthasson. Hogy ezek mennyire működnek élesben, azt természetesen már a játékosok döntik el. Amúgy meg szerintem, hogy az RTS olyan meghatározó nagyágyú legyen, mint amilyen régen volt, forradalomra van szükség a fejlődés helyett. Olyan tényleg egyedi és áttörő programra lenne szükség, ami mégis hű maradna a stratégia három alapkövéhez (erőforrások gyűjtése, egységek gyártása, bázisépítés), amit még nem láttunk sehol. A Forged Battalionban vannak olyan elemek, amilyeneket a korábbi címekben már láthattunk, de másféle módon alkalmazva, ennek fényében ezért inkább újítónak nevezném, de nem forradalminak.

Szerinted mi adja a játék fő vonzerejét, már persze azon túl, hogy már sokat bizonyított, legendás veteránok készítik?

A testreszabhatóság. Azt akartuk megoldani, hogy bármit is építesz, méltó ellenfele legyél egy másik fél hadseregének. Sok fejlesztési ággal van úgy, hogy minél előrébb haladsz, annál erőteljesebb választások nyílnak meg előtted. A FoBa-ban minden fejlődés valami másnak a rovására megy, főleg az egyensúly megtartása miatt. Azt szeretnénk, hogy a játékosok átgondoltan tervezzenek buildeket, és próbáljanak ki új kombókat, avagy legyen annyira fontos a gondosan felépített és megálmodott hadsereg, mint maga a csata.

Miért gondoljátok, hogy ez kifejezetten megfoghatja a játékosokat?
Majdnem minden RTS-sel kapcsolatban, amin eddig dolgoztunk, visszatért egy fő kérés a játékosoktól: még többet! Több egységet, több épületet, több képességet és így tovább... Mindenből többet. Nem egyszer van olyan, hogy egy egység megtetszik nekik valami másik játékból, aztán jelzik, hogy szívesen kipróbálnák a mi programunk keretei közt is. A FoBa alapötlete egyébként pont ez volt: „Mi lenne, ha áthozhatnál egységeket más játékokból, majd egy helyen játszhatnál mindddel?" Ez volt a szemünk előtt, amikor összeírtuk, milyen elemek lehetnének testreszabhatóak. Ránéztünk a klasszikus egységekre, és próbáltuk ezeket az elemeket beépíteni, amennyire tudtuk. Természetesen még ezek után is az volt a fórumunkon a legtöbbet hangoztatott kérés, hogy „még többet".

Volt olyan dolog, amit nem szerettetek volna az RTS hagyományaiból átemelni a FoBA-ba?
Attól függ, mit tekintünk tradicionális stratégiai játéknak. A Command & Conquer, a Warcraft II és a Total Annihilation nagyjából mind egy időben jelent meg, de a játékmenet szempontjából nagyon különbözőek. A legtöbb RTS-ben sok időt kell szánni a tanulásra, és ez lelombozhatja azokat, akik újoncnak számítanak. Azt hiszem, leginkább ezt a tanulási görbét próbáltuk kiküszöbölni. A játékosnak ugyanis még a seregkészítő rendszert is meg kell tanulni, ezért nem akartuk, hogy egyszerre mindkettőt be kelljen magolniuk: a sereg komponálását és a hatékony harcot is. Persze néhány elemet nem nélkülözhettünk – még a legegyszerűbb RTS-nek is vannak szabályai, és olyan fogásai, amelyekkel hatékonyan lehet játszani. De azzal, hogy az összetettebb elemek közül néhányat mellőztünk, azzal csökkentettük a tanuláshoz szükséges időt, így több idő jut magára a szórakoztató játékra.

Mit tanácsolsz azoknak az újoncoknak, akik a játékfejlesztésben szeretnének dolgozni? Te mit tanultál az első projektek során?
Először is, legyél biztos abban, hogy azért szeretnél a játékfejlesztésben dolgozni, mert imádod a játékokat, és nem azért, hogy meggazdagodj. A fejlesztés rengeteg munkával és hosszú órákkal jár egy bizonytalan iparban, így ha nem imádod teljes szíveddel az egészet, akkor bizony nagyon hamar kiéghetsz.

Másrészt ne félj mozogni és új irányokba nyitni! Ha hosszú távon szeretnél ezen a területen dolgozni, hamar szembesülhetsz olyan választási lehetőséggel, hogy költöznöd kell. Második tanácsom: menj suliba! Attól függően, hogy melyik terület érdekel a fejlesztésen belül (programozás, dizájn, gyártás, kommunikáció), olyan képzést válassz, ami a jó irányba terelhet. Vannak dedikált képzések, de a neten is sok már az anyag. Harmadik: készíts játékokat, vagy legalább légy kreatív! Közben fogsz megtanulni dolgokat.

Sok ingyenes rendszer van már (pl. Unity), amikkel nekivághatsz a saját játékaidnak. Ha jobban tetszik, eleinte modokkal is ismerkedhetsz. Sok ember, akivel eddig együtt dolgoztam, modokkal kezdte a karrierjét. Ha a dizájn a szíved csücske, akkor akár a kreatív írás is segíthet.

A műfajhoz kicsit mostohák voltak az utóbbi évek. Szerinted miért van az, hogy a kiadók kevésbé nyitottak az ilyen projektekre, mint 10 vagy 15 évvel ezelőtt?
Úgy gondolom, hogy minden műfajnak van egyfajta „hype-görbéje". De azért emlékszem arra is, amikor sokan halottnak nyilvánították az izometrikus szerepjátékokat, aztán láthatjuk, hogy mekkora reneszánszukat élik az elmúlt években. Az RTS esetében egészen a gyökereknél bújik meg a dolog. Arra gondolok, hogy az RTS a körökre osztott taktikai játékokból származik, és ahogy a hardverek egyre erősebbé váltak, részben eltűntek azok a bizonyos körök, hogy minden valós időben történjen. A stratégiai játékokon mindig ott volt az a stigma, hogy összetettek, és sok adatot kell folyamatosan feldolgozni a követésükhöz, amit már valós időben lehet kezelni.

Az ilyesfajta játékok a gamerektől is másfajta beállítottságot igényelnek, ha eredményesen szeretnének játszani. Úgy is jól tudsz szórakozni egy RTS-sel, hogy abban különösebben nem vagy jó, de amint a multiplayer felé kacsintgatsz, nő a frusztráció szintje. Az RTS mindig is nagyobb energiabefektetést igényelt. Különösen meglepett, hogy az utóbbi időben kaptunk arra irányuló kéréseket, hogy szüneteltetni lehessen a játékot, míg a játékos parancsokat oszt ki. Ez pont az ellentéte a műfajt jellemző „valós időnek", és mindez végül arra a felismerésre vezetett engem, hogy a jelenlegi játékosok ezt a tempós játékmenetet nem élvezik annyira. Ennek is köszönhető, hogy a műfaj megosztottá vált.

Vannak a hagyományokat követő programok, időközben pedig kiváltak olyan új műfajok az RTS-ből, mint a MOBA. A MOBA ugyan megőrzi a valós idejű cselekményt, de a figyelem szintjét csökkenti, a játékos fő fókusza egyetlen karakteren van. Más játékok pedig épp az RTS-ből próbáltak meríteni, de kevés sikerrel. És míg a zsáner megoszlott, addig a játékosok is polarizálódtak. Az egyik oldalon vannak a szólójátékosok, akik szeretnek átverekedni a küldetéseken és közben átvezető videókat nézni, de sosem játszottak multiplayer tartalmakkal.

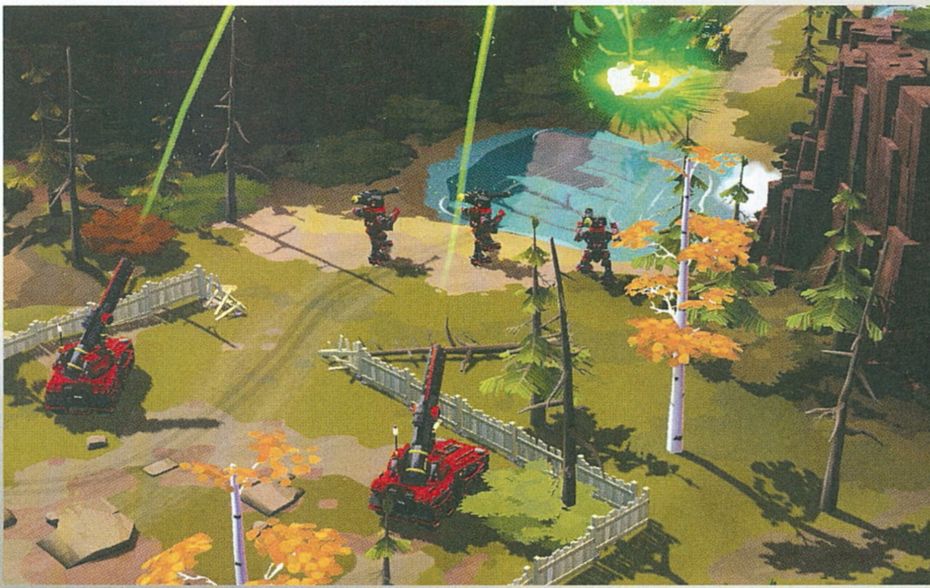
A másik oldalon pedig ott vannak, akik csak a kompetitív mérkőzésekre hajtanak, és árgus szemmel figyelik a balanszírozás azon gyenge pontjait, amiket saját előnyükre fordíthatnak a még több győzelem eléréséhez. És ugyan vannak átfedések ezen csoportok közt, nagyon nehéz olyan játékot készíteni, ami mindegyik oldal fő igényeit kielégíti. A műfajban és a játékosok szokásaiban megfigyelhető változások miatt egy olyan RTS fejlesztése, ami sikeres eladásokat produkál, hatalmas befektetést jelent időben és pénzben is. És ez szerintem csak akkor lesz másképpen, ha valaki egy forradalmian új módon közelíti meg az RTS-t, hasonlóan ahhoz, ahogy a DotA egy saját műfajnak adott utat.

Bármilyen zárógondolat, amit még esetleg megosztanál az olvasóinkkal?
Legyetek kedvesek a fejlesztőkhöz, ők is emberek! ***(nevet)*** Nincs semmi baj a kritikával, amíg az jól átgondolt és tárgyilagos. Örülünk annak, ha visszajelzést kapunk arról, hogy szerintetek, mit rontottunk el, és azt is örömmel fogadjuk, ha arról is beszéltek, mit szerettek. Az emberek a hibáikból tanulnak. Csak emlékezzetek arra, hogy egy odavetett, egyszerű „ez gáz" nem segít az ügyön, de ha úgy kezditek a mondanivalótok, hogy „ez gáz, mert..." az nekünk is segít abban, hogy jobb fejlesztőkké váljunk, és jobb játékokat tegyünk le az asztalra.

Köszönjük az interjút!

A LEGENDÁK NEM ADJÁK FEL

A Petroglyph magvát adó alapítótagok – ahogy cikkünk elején is említettük – a szép múltú, ám csúnyán véget érő egykori Westwood Studiosszal szereztek maguknak nevet az iparban. Egyik legismertebb, korszakalkotó szériájuk a Command & Conquer, de ők készítették a Dune-sorozatot, az Earth & Beyondot, a BattleTech és a The Legend of Kyrandia játékokat is. A még 1985-ben alapított csapat 1992-ben egyesült a Virgin Interactive-val, majd az Electronic Arts kiadóvállalathoz került. Sokaknak már az sem tetszett, hogy egy multinacionális cég szárnya alatt kell dolgozniuk, így sok veterán távozott. A helyzetet súlyosbította, hogy az EA is egyre nagyobb nyomást helyezett a fejlesztőkre, aminek nem tudtak eleget tenni, így esett meg, hogy néha befejezetlen játékok kerültek késztermékként a játékosok elé. A Westwoodot végül 2003-ban bezárták, de a történet, ahogy Ted is mesélte nekünk, folytatódott.



INTEL EXTREME MASTERS

Katowice 2018 összefoglaló

Visszatérés az esport-fővárosba!

[ÍRTA **DREAMER**] **Talán vannak köztetek olyanok, akik még emlékeznek rá, hogy évekkel ezelőtt már tiszteletünket tettük a lengyel nagyvárosban, és megcsodáltuk az Intel Extreme Masters nagyszínpadát. Akkor a CS:GO volt terítéken, most egészen más irányba kacsingattunk.**

Sok minden változott Katowicében első utazásunk óta, pedig mindössze egyetlen évet hagytunk ki. A 2017-es szezonban az ESL és az Intel átdolgozta a 10 év alatt megszokott formulát, és az eddigi egy hétvégén át tartó versenysorozatot két hétvégére bontották, ezzel szellősebbé téve a menetrendet. A friss megközelítés egyrészről sikeres volt, másrészről pedig bukással zárult. A levegősebb elrendezés jót tett az Intel Extreme Mastersnek, hiszen a korábbi évek folyamán a megnövekedett versenyszámok mennyisége végett nehézkessé vált az adások követése. Ezzel szemben a 2017-es bajnokság időpontja a legtöbb League of Legends csapatnak gondot okozott, tekintve, hogy az ESL és az Intel közös szervezésű tornája egyidejűleg futott az LCS regionális tornáival, valamint egyes csapatok számára inkább a Riot ligájára való felkészülés volt fontosabb. Ebből kifolyólag számos team visszautasította a névre szóló meghívást, és végül csupán egy maréknyi olyan csapat érkezett meg Katowicébe, akik képesek voltak stabil nézőszámot produkálni a show alatt. Az Intel Extreme Masters 11. szezonjának ballövéséből tanulva a szervezők levették a League of Legendst a műsorról, és megtartották, illetve átszabták a két hétvégés elrendezést. 2018 februárjának utolsó hétvégéjét az ESL One tette ki, ahol megrendezték az Intel Challenge nevű női Counter-Strike ligát, a PUBG Invitationalt, és az első lengyelországi Dota 2 Majort. Március 2-a és 4-e között pedig a szokásos Intel Extreme Mastersnek lehettünk tanúi, a CS:GO-val, a StarCrafttal és a Heroes of the Stormmal megfűszerezve.

ÚJRAGONDOLVA

A Blizzard meghívott vendégeiként, egy zártkörű társaságban élvezhettük a StarCraft 2 és Heroes of the Storm bajnokságokat. Az idei SC2 rangadón 76 játékos mérettetett meg, kezdve a február végén lejátszódó nyílt selejtezőkkel. A 12 meghívott versenyzőhöz mindössze 12 továbbjutó fő csatlakozott. A 24 játékost 4 csoportba osztva, március 1-je és 2-a között megrendezték a csoportköröket. A csoportok dobogós helyezettjei automatikusan kvalifikálták magukat a március 3-án lezajló, egyenes kieséses szakaszba, amit a március 4-i elődöntők és a döntő követett. A tét 400 000 dollár, valamint 16 500 WCS pont volt, utóbbiak gyűjtésével biztosítható be a 2018-as StarCraft II World Championship Series Global Finalsra való bejutás.

> **„Bár 2018-ban kicsit kevesebben voltak Katowicében, mint tavaly, az aréna így is tele volt."**

A Heroes of the Storm esetében hasonlóan összetett, ám egészen más rendszer van működésben. 2017-től kezdve a Blizzard fokozott odafigyeléssel kezeli a HOTS esportos oldalát. Az ezt megelőző években a szcéna stagnált, számos profi jelentette be a visszavonulását, számos jól ismert szervezet (mint pl. a Cloud9) pedig egyik napról a másikra feloszlatta a Heroes ligákon versenyző csapatait.

Zaelia, a dán HotS-játékos épp nagyon koncentrál valamire. Most épp a Team Dignitas supportjaként játszik.

Tim Morten (jobbra), a StarCraft 2 főproducere minden évben tiszteletét teszi a rendezvényen.

Az említett szervezet által fenntartott brigád szélnek eresztése azért is számított nagy érvágásnak, mert 2015-ben ők nyerték a világbajnokságot. A C9 alig 2 éven át tartó HOTS-os pályafutásának egyrészt a lejtmenetet vevő érdeklődési hullám, másrészt a csapat fokozottan gyengülő szereplése tette be a kaput, hiszen egy idő után költségesebbé vált fenntartani a csapatot, mint amennyi hasznot az ténylegesen hozott a szervezetnek.

A Blizzard észlelte a Heroes iránti lankadó érdeklődést, ezért egy átgondolt tornarendszer bevezetésével próbált gyógyírt találni a bajra. A Heroes Global Championship (avagy röviden HGC) egy, az egész világot felölelő esport bajnokság, ahol tucatnyi résztvevő csapat mérettetik meg. A sorozat struktúrája hasonlóképpen épül fel, mint a Riot által létrehozott League Championship Series: a régiókra bontott mezőny két nagy, összefogó ligában verseng, méghozzá évente kétszer. A Föld nyugati féltekén lévő csapatok a Western Clashen, míg a keletiek az Eastern Clashen mutathatják meg, ki az adott félteke legjobbja. A két nagy regionális ütközeten való részvétel azonban helyhez kötött, és nem exkluzív. A Western Clashen csak az észak-amerikai (USA és Kanada) és európai csapatok vehetnek részt, míg az Eastern Clash egyedül a kínai, koreai és tajvani csapatok számára nyitott. Az ezeken a tájakon kívül eső területek (Ausztrália, Új-Zéland, Középkelet Ázsia Latin-Amerika, Délkelet-Ázsia) mind külön megkapják a nekik járó versenyeket, ezek eredménye dönti el, kik utazhatnak ki az év közepén megtartandó Mid-Season Brawlra, valamint az évvégi HGC Finalsra.

NA vs EU

Tekintve hogy az esportok regionális berendezkedésűek, kialakult egy örökös, ám baráti rivalizálás az észak-amerikai és európai játékosok között. Ez a jelenség, ahogy számos más játékban, úgy a Heroes of the Stormban is tetten érhető. Az észak-amerikai játékosok a tavalyi szezon alatt egyetlen alkalommal sem voltak képesek győzelmet aratni az európaiak felett. Ennek a számukra rossz szezonnak idén Katowicével lett vége. A versenyt megnyerő Team Dignitas játékosai úgy látják, hogy 2018-ra az NA besorolású csapatok sokkal összeszedettebbek lettek, többet gyakorolnak, mint korábban, és ezáltal gyorsabban össze is szoknak. Az időbefektetés meghozta az eredményét, de még így sem sikerült az amerikai csapatnak a döntőbe bejutnia: ismét két EU-s csapat küzdött meg az első helyért.

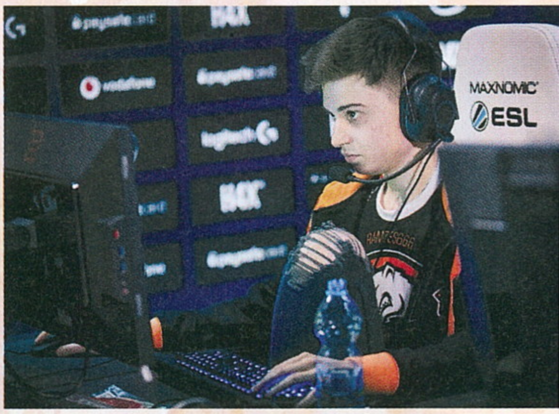
RESTART

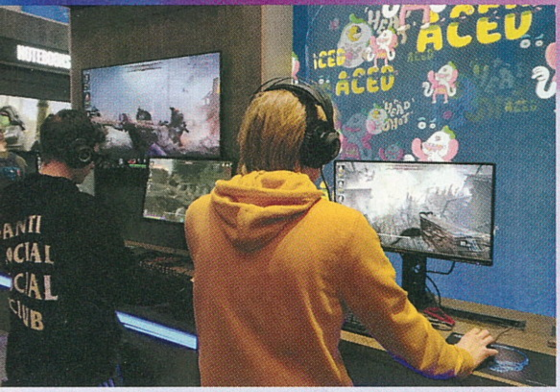
2018 márciusában a Western Clash helyszíni döntősorozatára Katowicében került sor. A lengyel nagyvárosba 8 csapat érkezett, közöttük négy észak-amerikai, míg három európai volt. A Heroes of the Storm esport fronton vezető alakja, Sam Braithwaite tavaly júniusban már kifejtette, hogy „2018-ban nem akar több szponzorálatlan csapatot látni" a HOTS berkein belül, amelyet olyan komolyan gondolt, hogy szabálymódosítás lett az eredménye. Az új házirend előírja, hogy az HGC-re egyetlen olyan csapat sem regisztrálhat, amely nem rendelkezik tulajdonossal. Ezt a döntést a versenyek szervezésének megkönnyítése gyanánt hozták.

Az újítások azonban nem kizárólag a csapatokra terjednek ki, hanem a közönséget is érintik, méghozzá jó értelemben. Akik otthon élték át az izgalmakat, szintén jól jártak, mivel 2018-tól kezdve minden HGC közvetítés 1080p-ben és 60 fps-sel nézhető élőben, ekképpen orvosolva a korábbi streameket érintő inkonzisztens paramétereket. Továbbá, annak reményében, hogy barátibbá és befogadóbbá teszik a Heroes of the Stormot, a közvetítéseket több nyelven is elérhetővé tették. A spanyol, francia, olasz, kantoni és számos más választható opció mellett magyarul szintén követhetők voltak a mérkőzések.

A közvetítésért Aranyi „Westen" Tamás volt a felelős, aki 2015 júniusa óta streamel, és főként a Blizzard esport játékaival, azon belül is a Heroes of the Stormmal foglalkozik, 2017-től pedig a HGC hivatalos kommentátoraként tevékenykedik.

A jobb szélen Kaelaris mosolyog nagy magabiztossággal. Itt még nem tudja, hogy adáshibába futnak.





A VIHAR HŐSEI

Habár a nyereményalap eltörpült az olyan óriási összegek mellett, mint amikről a The International kapcsán olvashatunk, az IEM Katowice mégis méltán nevezhető a világ legnagyobb esport rendezvényének. Ahogy azt Michal „Carmac" Blicharz, az ESL Pro Gaming részlegének alelnöke az eseményt megnyitó beszédében elmondta: „Azok a játékosok, akik itt vannak, mind tudják, hogy miért játszanak. Mind tudják, hogy ez a stadion legendákat teremt."

Carmackel később összefutottunk a sajtórészlegen is, ahol egy röpke beszélgetés keretein belül elmesélte, hogy az ESL számára fontos, hogy érdekes és személyes történeteket meséljenek el, mind a csapatokról, mind az egyéni játékosokról. Érdekes és izgalmas életutakra pedig bőven akad is példa, hiszen az IEM 12 éves fennállása alatt számos játékos megfordult már a versenyeken.

> „A Blizzard nagyon komolyan veszi az esportos szerepléseket, ez Lengyelországban is látszott."

A második naptól kezdve, egy elkülönített sajtószobában személyesen találkozhattunk azokkal a Heroes of the Storm játékosokkal, akik nyertesként zártak egy-egy szériát. A beszélgetésekre rögtönzött sajtókonferenciák keretében került sor, ahol a résztvevők kötetlen hangvételben, profiként válaszoltak a nekik szegezett kérdésekre. Ha már szóba kerültek az egyéni életutak és az ösztönző történetek, érdemes szót ejtenünk a Fnatic Heroes of the Storm gárdájáról. A HGC nagy esélyeseként beharangozott európai csapat sajnos ideje korán kihullott a katowicei versenyről, ám volt szerencsénk elcsípni őket. A csapat flex játékosa, Quackniix egészségügyi okokra hivatkozva kihagyta a Western Clasht. A fordulat cseppet sem volt váratlan: a Fnatic londoni irodájában tartott bootcamp alatt a brigád felkészült az esetleges változásra, és azonnal utánpótlás után néztek – az esélyes beugró játékosok között volt többek között Makke is a Tricked eSportból.

Quackniix egy betegség miatt éppen az utazás előtt került olyan állapotba, hogy nem tudta vállalni a katowicei LAN-t, ezért a tagok felpattantak a HOTS ranked listájára (Hero League), majd kikeresték a legjobb eredményű játékost, és felkérték, hogy csatlakozzon hozzájuk a Western Clash erejéig. A szóban forgó fiatalember, Sonic egy nappal az utazás előtt értesült a helyzetről, és igent mondott a Fnaticnek. Annak ellenére, hogy a játékosoknak roppant kevés idejük volt az összeszokásra, szombatig egyetlen mérkőzést sem buktak el. „Amikor elkezdtünk közösen scrimmelni, nem tudtam semmiről. Arra gondoltam, hogy van valami tervük velem, de számomra ez csak egy HGC szintű edzési lehetőség volt. Aztán mikor Benny (Benjamin „BadBenny" Eekenulv) írt nekem, hogy jöjjek velük Katowicébe, az persze sokkoló volt. Ez volt egyik nap, aztán másnap a színpadon voltunk, ahol még sosem játszottam – nagyon stresszes helyzet volt. Ráadásul bajnokságon sem voltam még, látogatóként sem! Egy kicsit még mindig nehezemre esik felfogni." – mesélte Sonic, aki részben azért ment el a Fnatickel Katowicébe, mert a saját példáján keresztül szerette volna bemutatni az esportolni kívánó játékosoknak, hogy a kemény munka meghozza a gyümölcsét.

A Western Clash végére – annak ellenére, hogy a régión belül csupán 3 csapat indult – európai győzelmet jósoltak a szakik. Az első perctől kezdve a favoritként számontartott, majd győzelemmel távozó Team Dignitas egyetlen szett alatt sem okozott csalódást. Habár a fő esemény alatt a felsőági mérkőzéseik folyamán mindössze

20 éves játék ide-oda, tény: a StarCraft az ázsiai gazdasági válság óta állandó szereplője és katalizárora az esportnak.

Katowice a többi esport-rendezvényhez hasonlóan vonzza a cosplayereket. Ez a jelenet ismerős az első Tomb Raiderből.

egyetlen szériát sikerült vesztes meccs nélkül zárniuk, mégis erős iramot diktáltak a verseny teljes lefolyása alatt. Legnagyobb ellenfelükként a Tempo Stormot, valamint a Fnaticot tekintették, árulta el Jerome „JayPL" Trinh, aki hozzátette, hogy a csapatkörök alatt nyújtott teljesítményük után a Team Freedom is felkerült radarjukra, mint a győzelmüket fenyegető veszélyfaktor. Az sem rémítette meg őket, hogy a legjobb csapatok egyikeként, ellenfeleiknek kellő matériát nyújtva, kiismerhették a játékukat. Joshua „Snitch" Bennett szerint ez elkerülhetetlen: „Természetes, hogy a többi csapat aprólékosan kiismer minket. Az pedig rajtunk múlik, hogy innovatívak maradjunk, új stratégiákkal álljunk elő, és szerintem ezt még mindig nagyon jól meg tudjuk oldani. Olyan játékot játszunk, amivel a többiek nem szeretnének szembekerülni, és azt hiszem, ez az egyik oka annak, amiért ilyen jól teljesítünk. Intelligensen draftolunk, legtöbbször az ellenfeleink még mindig nem tudják, mire készülünk. Nem érzem azt, hogy nagy lenne rajtunk a nyomás, ha itt-ott vesztünk egy térképen. Bár úgy fest, mostanában legalább egy mapet elengedünk minden szériában, nem hiszem, hogy ez befolyásolná a teljesítményünket. Más csapatoknak is megvannak a saját, jó ötleteik, olyan ellentámadásokkal érkeznek ellenünk, amikre élesben eszmélünk rá. Viszont amíg képesek vagyunk tanulni ezekből a meccsekből vagy éppen szériákból, addig nyugodtan lehetünk annyira biztosak önmagunkban, mint az előnyben lévő csapat."

CSILLAGOK KÖZÖTT

A HOTS mellett a StarCraft 2 is megkapta a neki kijáró rivaldafényt. Az expo területén kívül, egy külső teremben kaptak helyet a csapatkörök, valamint a fő esemény mérkőzései. A helyszín egyébként ugyanaz a terem volt, ahol régen a Hearthstone bajnokságot tartották. A közönség olyan érdeklődéssel fogadta a StarCraft 2 tornát, hogy az ajtó előtt rendszeresen kígyózott a sor, mivel pikk-pakk megteltek az ülőhelyek, és biztonságiak nem engedhettek be több vendéget. Michal „Carmac" Blicharz erről a jelenségről is beszélt nekünk. Meglátása szerint a StarCraftnak a régión belül komoly történelme van, Lengyelországban pedig különösen sok rajongóval találkozhatunk. Nem véletlen tehát, hogy a vasárnap megrendezett elődöntő, majd a döntő alatt teltház volt a Spodek arénában. Megérte kimenni, hiszen nemcsak a játékoknak lehettek szem- és fültanúi a kilátogatók, de a StarCraft fennállásának 20. évfordulójának apropóján tartott bejelentésekről is első kézből értesülhettek.

A döntő röpke másfél óra alatt lezajlott és 4-0-s eredménnyel zárult. Az IEM Season XII - World Championship megnyerésével Lee „Rogue" Byung Ryul történelmet írt, hiszen zerg játékos neve még nem kerülhetett az IEM trófeájára. A 24 éves dél-koreai atléta emellett egy új rekordot is felállított: átvette sOs-től a legjobban kereső StarCraft 2 játékosnak járó első helyezést.

Katowice már csak azért is jó hely, mert a döntő után összefuthattunk az esport ügyeletes legendáival – ilyen a StarCraft 2 bajnokság házigazdája, James „Kaelaris" Carrol, aki a show után pár mondatban elsírta nekünk bánatát. A közvetítés egy technikai malőr miatt előbb ért véget, mint ahogy azt a szervezők tervezték, ezért Kaelarisnak nem volt alkalma elbúcsúzni a közönségtől. Elmondása szerint ez az egyetlen dolog, ami bántotta ebben a teljes két hétben, hiszen ő nemcsak az IEM-en, de az egy héttel korábban megtartott ESL One-on is jelen volt, mint a PUBG kupa műsorvezetője.

MÉG NINCS VÉGE

A Blizzard esport vonata Katowice után sem áll meg: az év végén pont kerül mind a StarCraft 2, mind pedig a Heroes of the Storm idei szériájára. Addig viszont számos rendezvény vár mindenkire, többek között hazánkban is, hiszen tavasszal megrendezésre kerül a Rising Challenge. A magyar szervezésű Heroes of the Storm verseny márciustól egészen áprilisig fog majd tartani, melynek fináléjára egy helyszíni döntő keretein belül kerül sor, méghozzá április 22-én.

20 éves a StarCraft

Március 31-én töltötte be 20. életévét a világ egyik legnépszerűbb RTS játéka, a StarCraft. Az ünneplés már tavaly megkezdődött a felújított változat megjelenésével, és az „ős" változat ingyenessé tételével, azonban akadt még más meglepetés is. A születésnap alkalmából a Blizzard valamennyi jelenleg futó játéka ingyenesen letölthető, StarCraft témájú tárgyakat kap. A Diablo 3-ban csatahajó kinézetű kisállat jár, az Overwatchban Widowmaker kap egy Kerrigan skint, a Hearthstone-ban egy hónapon át starcraftos Tavern Brawlok lesznek elérhetők, a World of Warcraftban időszakosan a Starcraftból ismert állatokat valamint egy új salute-ot szerezhetünk be, míg a HOTS-ban Protoss, Zerg és Terran portrék járnak. A StarCraft: Remastered és StarCraft 2 tulajdonosai átszabható felhasználói felületekkel lettek meglepve, valamint minden fajhoz külön portré és matrica is jár.

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

POSTA

➲ Sziasztok!
A Windows 10 Postával lenne gondom, az új üzeneteknél beírom jól az e-mail címet, és mégis mindig a postázandó üzik közé vagy a piszkozatokba teszi azt. Miért oda teszi, és miért nem küldi el?

Az egyik lehetséges ok, hogy miért a postázandóba kerül az új levél, ha történetesen nincs hálózati kapcsolat, de ezt biztos észrevennéd, szóval valószínűbb, hogy valamit nem jól állítottál be! Márpedig, ha a levelek fogadása rendben van, akkor a kimenő üzenetek kiszolgálójánál kell keresni a hibát. Figyelem, az SMTP (kimenő) szerverhez általában a saját internetes szolgáltatód által megadott beállításokat kell használni. És hogy az honnan kereshető ki? ÁSZF, a szolgáltató weboldala, ügyfélszolgálat. A Postában a Fiók hozzáadásánál a Speciális beállítás (görgetni kell lefelé, hogy megjelenjen) elemmel tessék hozzáadni az új fiókot, és akkor látni fogod a fenti beállításokat. A POP3/IMAP (bejövő levelek) beállítása kikereshető az adott levelezőrendszer helpjéből (pl. ha Citromailt használsz, akkor a POP3 szerver: pop3.citromail.hu, IMAP szerver: imap.citromail.hu), de az SMTP-hez ahogy írtam, többnyire a netszolgáltató által, a szerződésben megadott adat kell.

FAR CRY 3: BLOOD DRAGON

➲ Kedves Tika!
1.Vannak-e olyan stílusú játékok, mint a Far Cry 3: Blood Dragon? Azaz 80-as évek, tömény akció, kiborgok, nagy gonosz főgonosz, GI Joe-s dolgok.
2. Nem tudod véletlenül ennek a játéknak a címét? Ez egy régi játék, amiben 1 pizsamás gyerekkel vagyunk, és zombikat, csontvázakat kell lövöldöznünk, meg állatokat kell kiszabadítani.
Válaszodat előre is köszönöm!

1. Serious Sam-széria. Hard Reset. Bioshock-széria. Shadow Warrior (a retró élmény miatt). Wolfenstein: The New Order. Borderlands. Syndicate. De érdemes először YouTube-on csekkolni gameplay videóban, hogy valóban bejön-e az adott játék.
2. Az én tippem a Heart of Darkness lenne (https://tinyurl.com/yd9uu3w2), Chochoék ugyanakkor egy ZX Spectrum klasszikusra, a Pyjamaramára (https://tinyurl.com/hbfzb78) voksoltak. JohnBart harmadik eshetőségként pedig a Monster Bash-re szavazott (https://tinyurl.com/ycnthvkj).

CIVILIZATION V

➲ Kedves Gurusok!
Elég régi és gyenge gépem van, ezért csak olyan játékokat tudok kipróbálni, mint mondjuk a Heroes III, vagy legutóbb a Strongholddal játszottam. Aztán olvastam, hogy a Civilization mennyire jó, és olcsón meg is tudtam venni. Na most, a gépigény biztos, hogy rendben van, mégis, amikor elindítom, kijön egy fekete képernyő, aztán lefagy. Nem történik semmi, viszont én meg ezzel nem tudok mit kezdeni. Légyszi segítsetek!
Üdv, ➲ H. PÉTER

Azt írja a support, hogy többnyire Windows XP-n fordul elő, de más OS-n is elképzelhető, hogy a felrakott codec pack (vagy annak hiánya) miatt nem indul el az intró. Az alapjátékban ezért a C:\Program Files\Steam\steamapps\common\Sid Meier's Civilization V\Civ5_Opening_Movie_en_US.wmv fájlt kell törölni, míg a Civilization V: Gods & Kingsben pedig a C:\Program Files\Steam\steamapps\common\Sid Meier's Civilization V\assets\DLC\Expansion\Civ5XP_Opening_Movie_en_US.wmv fájlt. A meghajtó betűjele, és a könyvtárszerkezet nyilván annak megfelelően változik, hogy hová telepítetted a játékot.

THE CHRONICLES OF RIDDICK

➲ Kedves Tika!
A régebbi mellékleteket böngészgettem nemrég, és rájöttem, hogy soha nem játszottam még a vindizeles, sötétben is látós ürgével, úgyhogy egyből nyomtam is föl a Riddicket. Az Assault on Dark Athenában vagyok, ott, amikor a robotban zúzunk a börtönben, mindenkit kinyírtam, mindent megnéztem, mégis valami hiányzik, mert nem enged továbblépni. Tényleg bejártam már mindent, a végigjátszások szerint csak ki kéne szállni a robotból, de nem megy. Mit hagytam ki? Hol rontottam el? Már századszor játszom újra, de nem jövök rá.
Ha segítesz, ígérem, rólad nevezem el a lányomat! KaTika lesz, de tényleg :)
Előre is köszi! ➲ GÁBOR

Egy pillanatra megijedtem, hogy lézeng majd valahol egy kislány a világban, mint Szabó Tika, vagy valami efféle névvel, de úgy látom nem akkora a baj. A Kati az egy nagyon helyes név, úgyhogy gratula az útban lévő (vagy még csak tervezett?) babához, és ennek örömére még segítek is. Tehát az Assault on the Dark Arenában itt volt egy bug (a magyar verzióban), és sehogy sem lehet addig kiszállni a páncélból/mechből, amíg a hotfixet fel nem tetted. Az említett fájl pedig annak idején felkerült a PGO-ra, és azóta is elérhető. Link – http://tinyurl.com/dxg68ae.

KINGDOM COME: DELIVERANCE

➲ Sziasztok!
Van az a lovag, aki elállja az utat, a Wayfaring Knight, na, szóval beszélnem kéne vele, de amint a közelébe érek a karim csak annyit mond, hogy „We have met before, haven't we?", a képernyő elsötétül, és cső! Ez mi a túró?
Üdvözlettel, ➲ BABOS

Ez egy bug, drága barátom... Valószínű, hogy a korábbi párviadalnál megölted (talán ki is fosztottad, bár ez nem lényeges), és ez összekuszálta a kódot. Amúgy a párviadalnál, ha eszméletlenre ütöd, akkor meg általában kidobja, hogy te vesztettél, és még a zsét is levonja. Mindenesetre egy korábbi mentéshez kell visszatérni, ahol még nem ölted meg, és nyilván nagyon-nagyon kell vigyázni a testi épségére.

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

➲ Sziasztok!
Megvettem az AC: Originst Steamen, de 1 óra szenvedés után vissza is váltottam. Az új játék indításáig minden baba, majd fekete kép a végtelenségig. Egy hónapja a legújabb ASUS Ultrabookra váltottam, semmi nem akadály előtte. Akkor mégis mi lehet a gond? Megvenném újra, ha működne.
Köszi! ➲ GÁBOR

Miután újraindítottad a játékot, nem volt véletlenül egy ilyen üzenet: „Warning : You are running an unsupported video driver, please update your driver for optimal performance."? Ugyanis pont laptopokon szokott előfordulni ez a hiba, és ilyenkor az nVidia oldaláról kötelezően le kéne húzni a legfrissebb VGA drivert (mindegy, mit mond a rendszer, csak a verziószámnak higgy).

PÓKEMBER 3

➲ Kedves Tika!
Kíváncsi vagyok, tudsz-e segíteni.
Az 1. játék, amivel problémám van, a 2007-es Pókember 3 játék. Hivatalos helyről vettem annak idején, és régen WXP-n vígan elment. Most mikor újra akarnám telepíteni a következő történik (Win10-em van most), beteszem a lemezt a meghajtóba, egy másodpercig pörgeti, felvillan a Pókember 3 logója, és ennyi. Utána a gép nem csinál semmit. Mi lehet ilyenkor a baj? Lehet valamit csinálni ilyenkor? Ja, hibaüzenet sincs.

A 2. játék a Batman: Arkham Asylum. Itt a következő gondom van. Simán lemezről tudom telepíteni, de mikor indítanám a játékot, egész egyszerűen nem indul. Se indítási képernyő, se lemezpörgetés a meghajtóba, se semmi.
Ha ismerős a probléma, akkor érdekelne, hogyha megveszem Steamről, akkor is fennállna ez a gond? Jó, lemez nem lenne, de elindulna?
Válaszodat előre is köszönöm
Üdv: ➲ JÓZSEF

1. Az *Ez a gép* meghajtóinál, a DVD-n jobb klikk, Megnyitás, és a setup.exe-vel indítsd a telepítést (kompatibilitás módban, ha máshogy nem megy). Egyébként ezeken a régi lemezeken gyakran olyan másolásvédelem van, amit a W10 már nem ismer, és a szükséges driverek is feledésbe merültek vagy nem frissültek, tehát erre is van esély. Utóbbit talán úgy a legegyszerűbb orvosolni, ha egy virtuális gépre XP-t telepítesz.

2. Nem érdemes szenvedni vele. A korongot, meg a játék szériaszámát fotózd le, küldd el a WBGames.IntSupport@warnerbros.com (vagy a support@wbgames.com) címre, írj mellé egy rövid szöveget, hogy a GFWL megszűnt, de szeretnél továbbra is játszani, és hogy küldjenek egy Steam kulcsot. A visszajelzések szerint gond nélkül küldenek...

TITAN QUEST

➲ Szia!
Kettő problémám lenne, mind a kettő a Titan Questtel kapcsolatban. Az első, hogy korábban nekem megvolt ez a játék DVD-n, de most nemrég megvettem a Steamen (Titan Quest Anniversary Edition + Ragnarok). Próbáltam áthozni a korábbi karaktereimet ebbe, (Titan Quest - Immortal Throne/SaveData/Main könyvtárába) átmásoltam a karaktereim neveivel ellátott mappát. Ennek ellenére, amikor elindítom a játékot, megjelennek ezek a karakterek, de level 1-es szinten (minden felszerelés és képesség nélkül).
A másik problémám pedig az lenne, hogy nem tudok karaktereket törölni a TQ-ben. Próbáltam magában a játékban törölni a Delete-tel, de mikor megint beléptem, megint megjelentek. A SaveData mappájából is megpróbáltam törölni, de mikor legközelebb beléptem, megint ott voltak. Ezután hiába töröltem újra megjelent a SaveData mappában is. Elnézést a regényért. A segítséget előre is köszönöm. Üdvözlettel, ➲ TOMI

A két probléma szerintem összefügg. És nagyon gyanús, hogy Steamen a felhőszolgáltatás nincs kikapcsolva. Ugyanis, ha be van kapcsolva a felhő, akkor mindig felülírja, és mindig visszavarázsolja a mentéseket (karaktereket), bármit is teszel, mert ez a dolga. A Steam kliensben a Beállításoknál a Felhő címszó alatt lehet kiktatni a funkciót, és a \Documents\My Games\Titan Quest – Immortal Throne\SaveData\Main könyvtárba kell betenni a mentéseket.

GTA

➲ Üdv.
Arról szeretnék ma kérdezni tőletek, hogy a GTA-ban megoldható-e a crossplatform. Mert egyre több videót látok erről a YouTube-on. Van egy PS4-em, és egy PC-m. Mind a kettőre megvan a GTA. Viszont nem tudom, hogy megoldható-e, hogy a barátommal játszak együtt, mert az ő gépe nem vinné a GTA-t, mert elég gyenge PC-je van.
Üdv ➲ KORNÉL

Nem tudom, hogy milyen videókat láttál (szerintem vagy kamu, vagy egy régebbi, félreértelmezett hírt pörgető videó lehetett), mindenesetre nincs cross-platform multiplayer a GTA-ban.

PLAYS.TV

➲ Szia!
A plays.tv-vel lenne gondom. Játék közben elindul, ki is jelzi, amit kell, hogy működik, de kiírja, hogy: Error 11. Please contact with the customer support. Utánanéztem, de nem tudok vele mit kezdeni. Tudnál segíteni?

Így, hogy a pontos hibaüzenet megvan, lássuk mit is ír a hivatalos oldal: Error 11: ‚Save Directory for Recording is not Valid'The location you have Plays.tv set to record either no longer exists or Plays.tv does not have access to it anymore.

Vagyis a felvételek mentéséhez megadott könyvtár nem létezik, vagy az alkalmazás nem fér hozzá. Ergo kevés a hely, vagy nem rendszergazda jogosultsággal rendelkező felhasználói fiókból kezdeményezted a műveletet. Ilyeneket tudok elképzelni.

MASS EFFECT

➲ Helló, Guru!
Szeretnék segítséget kérni a Mass Effect című játék első részéhez. Tudom, nem mai gyerek, ráadásul nekem a régi lemezes kiadás van meg magyar felirattal. A lemezt jó alaposan meg kellett pucolni, de végül sikerült telepíteni, a tapaszokat leszedtem hozzá, friss, mint a reggeli harmat, de viszont nem indul el az istennek se. Megköszönném, ha segítenél.
A Guru legyen veletek!
Üdvözlet,
Hű olvasótok

Ezt a játékot egy ideje már nem lehet elindítani az Asztalon lévő parancsikonnal, hanem a telepítési könyvtáron belül lévő Binaries mappát célozd meg, és azon belül a Masseffect.exe-t kell megmasszírozni egérrel. Egy apró javaslat, az Origin supportján keresztül a játék kódja beváltható „originesre" (digitálisan tárolt, említett kliensben futtatható verze), a dolog szépséghibája, hogy a magyar felirattól így el lehet köszönni, ugyanakkor, ahogy írtad, a lemezt lassan megeszi az idő vasfoga, de a digitális veled marad.

XBOX360 KONTROLLER

➲ Sziasztok!
Egy Wireless Xbox360 kontrollert használok egy xboxos jelvevővel. A vezérlő a legtöbb játékommal működik (Cuphead, Dark Souls III, Battleblock Theater), azonban furcsa módon néhánnyal nem (Injustice 2, Rainbow Six: Siege, Overwatch). Próbáltam újratelepíteni a kontroller driverét, a vevő driverét, letörölni ezeket, majd újra letölteni, kipróbáltam más kontrollereket vevővel, de a helyzet nem változott. Leteszteltem a kart és a vevőt egyik haveromnál is, ugyanezekkel a játékokkal, ott működött. Rákerestem a problémára külföldi és belföldi fórumokon is, de sehol nem találtam megoldást a hibára. Írtam a Blizzard Supportnak és a Microsoftnak is az ügyben, de a Blizz „elzavart", mondván, hogy ez nem az ő hatáskörük, a Microsofttól pedig semmi használhatót nem kaptam.
Kezdek nagyon kifogyni az ötletekből, reménykedve várom válaszotok:
➲ S. GERGELY

Nehéz ügy. Ugyanis szinte nem is létezik közös keresztmetszet az általad felsorolt játékok és az XBOX360 Wireless kontrollert használók között, szóval nem sokan vannak, akik ilyen játékokat (R6 Siege vagy Overwatch) ezzel a gamepaddel irányítanak, vagy egyáltalán gamepaddel, így aztán a neten is hiába kutakodik az ember. Ezzel nem azt akarom mondani, hogy használj te is egeret és billentyűzetet, mint minden „normális" ember, mert ha már a lehetőség elvileg adott, akkor használni is lehessen. Amit tanácsolni tudtam volna, az a driverek cseréje, de azt meg már megtetted. Mivel azt mondod, hogy egy barátodnál működött az összes olyan játékban a vezérlő, amelyekben nálad nem, már csak azt kéne megfejteni, hogy miben tér el a két környezet (hardver szerintem nem számít). Mivel a problémás játékok nem azonos kliensen futnak (Steam, Uplay, Battle.net), nem valószínű, hogy itt a bibi. Operációs rendszereket, azok frissítéseit, a játékvezérlőhöz felpakolt driverek verziószámát hasonlítsátok össze, és az XBOX-alkalmazás beállításait is. Ha rengeted a fölös szabadidőd, újra is rakhatod a rendszert...

Sajnálom, hogy nem tudtam konkrét megoldással szolgálni, ezért aztán még egy javaslatot tennék. Próbáld meg a https://tinyurl.com/yazn3esn topicban feldobni a témát, hátha valaki már találkozott hasonló jelenséggel.

MORROWIND

➲ Kedves Guruk!
Köszönöm a múltkori jó tanácsotokat, most csak egy gyors kérdésem lenne. Hol tudom elérni a DLC-ket a játékon belül, vagyis hol, és kitől kérdezzem őket?
Várom válaszotok:

➲ BENEDEK

Nem tudom pontosan, hogy hogyan érted. Mindenesetre két kiegészítő volt a játékhoz, a Bloodmoon és a Tribunal. A Tribunal már akkor elindul, amikor a karaktered először álomra hajtja a fejét, és egy feketébe öltözött bérgyilkos megpróbálja megölni. A Bloodmoon pedig egy új kontinensen játszódik, Solstheimen, ide meg Khuul kikötőjéből lehet eljutni.

ACER PREDATOR HELIOS 300

[ÍRTA POZANDR] Márciusban újabb gamer notebook érkezett a szerkesztőségbe, ezúttal a tavaly és tavalyelőtt is bemutatott Acer Predator 17 kistestvérét kaptuk meg, hogy egy erős stressztesztnek vessük alá a tajvani cég új laptopját.

Az Acer Predator gépek sosem olcsóságukról voltak híresek, a gyártó időnként közismerten szereti elvetni a sulykot. A Predator 21X elképesztő 9000 dolláros árával, és két darab Geforce GTX1080-as videokártyájával a világ legerősebb gamer laptopja lett, ugyanakkor a tavaly májusi számunkban bemutatott Acer Predator 17-nek sem kellett szégyenkeznie. Remek gép volt, de a 2016-os modellhez képest nem változott eleget, viszont az alap konfigurációját már 600 ezer forintért meg lehetett venni, ugyanakkor az erősebb hardverrel egyenes arányban nőtt az ára is. Azóta az Acer is beszállt az olcsó gamer notebookokat építő gyártók táborába, hiszen tavaly nyáron megjelent az Acer VX5, majd boltokba került a Predator Helios 300, ami többfajta konfigurációban kínálja az Acertől már jól megszokott élményt, sokkal barátibb áron. Bizony, hiszen a Helios 300-at már kevesebb, mint 400 ezer forintért is meg lehet venni, ez pedig nem elhanyagolható tényező a gyártók közötti árversenyben. Most, a legfontosabb információ lelövése után következzen a részletes teszt!

DIZÁJNBÓL ERŐS KÖZEPES

Az Acer Predator termékek mindig is kiváló dizájnnal rendelkeztek: a tavalyi notebook is remekül festett, a díszítőelemek tökéletesen illeszkedtek a gyártó vörös-fekete koncepciójába. Nos, a Helios 300 itt egy picit megbicsaklik, bár az összkép azért még mindig inkább pozitív, mint negatív. A dobozból kivéve egyből látni, hogy hol spóroltak a mérnökök a notebookon. A díszítőelemek, vagyis a fedlapon lévő vörös csíkok, illetve a hűtőpanelek elképesztően olcsónak tűnő plasztikból lettek kiöntve. Az előbbi fényes-átlátszó, utóbbi inkább matt, a kettő együtt pedig nagyon nem passzol, és az sem segít, hogy a színük is eltér. Ezenkívül más probléma nincs a gép külalakjával, a fekete az fekete, az anyagminősége megfelelő (fém és műanyag váltakozik), az illesztések pontosak. A díszítések ellenére jó ránézni a gépre, szerencsére az igénytelen műanyagkomponensek nincsenek szem előtt, legfeljebb akkor, ha hátizsákba kerül a notebook.

HARDVERBŐL JELES

A külső helyenként tapasztalható olcsósága ugyanakkor nem érezhető a hardveren, hiszen a mérnökök egy kellően ütős, a mai gamerigényeknek megfelelő alkatrészeket építettek be a Helios 300-ba, ami megközelítőleg 12 féle konfigurációban kapható, így mindenki megtalálhatja az igényeinek és a pénztárcájának megfelelő összeállítást. A minimum egy i5-ös processzor, HDD-vel és GeForce 1050Ti VGA-val, de ha a HDD és SSD kombinációt preferálod, valamint az 1050Ti-nél nagyobb teljesítményre vágysz, az sem gond, ilyen gépet is találsz a kínálatban.

Bár a tesztelt gépben nem volt két darab GPU, a hatodik generációs Skylake processzort végre Kaby Lake-re cserélték a mérnökök, amiből a legjobbat, az Intel i7 7700HQ-t kapta meg notebook. Ez alapjáraton 2,8 GHz-en ketyeg, de túl is lehet húzni, így az órajele elérheti akár a 3,8 GHz-et is. Ez hihetetlen sebesség, mellette pedig a 8 GB RAM, az 1 TB HDD, a 256 GB SSD, valamint az Nvidia GeForce GTX 1060-as videokártya képessé teszi az Acer új eszközét arra is, hogy ne csak a normál játékokat futtassa problémamentesen, de a VR programokat is. Ugyanakkor a Magyarországra kerülő gépek egy részét a gyártó érthetetlen okból nem Windows 10-zel, hanem Endless Linuxszal forgalmazza, ami AAA kategóriás játékok futtatásához persze nem a legjobb környezet, így ilyen gépet választva egy minimális többletköltséggel is számolni kell.

Az ilyen hardvernek remek felhasználói élményt kell biztosítania, és ebben ez a gép nem is vall szégyent, igaz, egy-két apróbb hiányosságot itt is felróhatunk

Acer Predator Helios 300 specifikációk

Processzor	Intel Core i7-7700 HQ (2,8 GHz - 3,8 GHz)
Memória	8 GB (bővíthető 32 GB-ig)
Videókártya	Nvidia Geforce GTX 1060 (6 GB)
Kijelző	17,3 hüvelyk Full HD, matt, IPS, Comfyview
Háttértár	1 TB HDD, 256 GB SSD (bővíthető 512 GB-ig)
Optikai meghajtó	Nincs
Hálózat	802.11a/b/g/n/ac wireless LAN, Bluetooth 4.0
Csatlakozók	2 db USB 2.0, 1 db USB 3.0, 1 db USB 3.1, HDMI, SD-kártya
Akkumulátor	48 Wh / 3220 mAh / 15.2 V / 4-cell Li-ion, akár 7 óra üzemidő
Dimenziók	432.32 x 289.91 x 29 mm
Súly	3.0 Kg
Garancia	2 vagy 3 év, forgalmazótól függően
Operációs rendszer	Endless Linux / Windows 10 Home 64 Bit
Audió	Acer True Harmony és Dolby Audio Premium
Ár	400 000 forinttól

neki. Például eltűntek a dedikált Predator gombok, nincs alapból telepítve a Predator Sense, de ezenkívül nem igazán lehet másba belekötni. Az Nvidia GeForce GTX 1060-as kártya remekül teszi a dolgát, a FULL HD kijelzőn nagyszerűen megjeleníti a játékok 99 százalékát. A programok mindegyike álomszerűen futott: a Rise of the Tomb Raider, a Thief, és a Company of Heroes 2 is mind kiváló értékeket mért, az átlag 60 FPS-t mindegyik cím megközelítette. Itt bizony nem kell kompromisszumokat kötni, hosszú ideig tökéletes játszótárs lehet a Predator Helios 300! További pozitívum, hogy a Helios 300-at könnyű bővíteni is, hiszen mind a memória, mind a HDD külön szervízpanelt kapott, így házilag is meg lehet oldani a feladatot. Az SSD-nél viszont ezt már sajnos nem lehet megtenni, itt mindenképpen ajánlott a márkaszervíz segítségét kérni, ha cserére kerülne a sor.

A gép szerencsére nem kapott hangos hűtést, a két egymás mellé helyezett ventilátor a függőleges középvonaltól kissé eltolva kapott helyet. Ez a megoldás egyre népszerűbb, hiszen már több gyártó is így alakítja ki gamer-notebookjainak hűtésrendszerét (a Lenovo 520-ban és az Acer Nitro 5-ben is ilyen van).

Acer Predator Helios 300 benchmark

	Minimum	Maximum	Átlagos
Company of Heroes 2 (Full HD)	30,6	61	49,45
Hitman: Absolution (Full HD)	74	178	91,83
Thief (Full HD)	44,6	66	58,4
Rise of the Tomb Raider - Syria (Full HD)	25,15	95,05	52,8

hűvös maradt mindig. Ha pedig már szóba került, ez utóbbi nem rendelkezik külön gombokkal, ami megnehezíti a munkát, ha éppen nincs a gépbe egér bedugva. A billentyűzet viszont nagyon jó, hosszú távon is kényelmesen lehet rajta gépelni, viszont RGB világítást nem kapott, a betűk egységes vörös színben izzanak.

NEM TELJESEN CSÚCSRAGADOZÓ

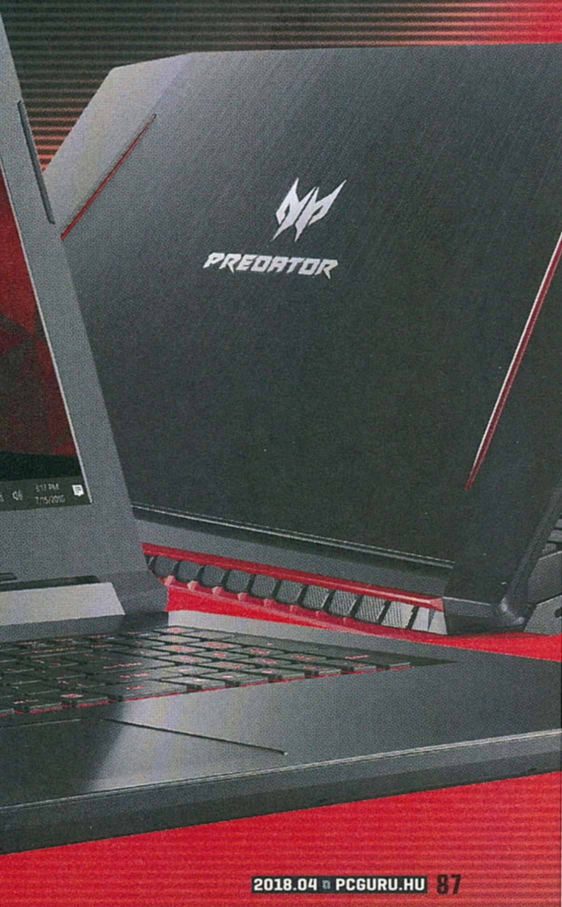
A hardver tehát erős, de persze nem csak játék van a világon. A gép akkumulátora megfelelő teljesítményt nyújt, folyamatos Youtube-videózással simán kihúzta a két és fél órát, szórakozás (játék) közben pedig a másfelet. A Helios 300 hangzásvilágát számos kritika érte, de nálunk a teszt alatt semmi problémát nem mutatott az Acer True Harmony rendszere. Játékok alatt, zenehallgatás, videonézés közben is megvolt a kellő hangerő, igaz, a mély hangok azért lehettek volna mélyebbek.

AZ ACER MÁR ÉVEK ÓTA POTYOGTATJA A PREDATOR-SZÉRIA NOTEBOOKJAIT, EZÚTTAL PEDIG NEM CSAK A MINŐSÉGRE, DE AZ ÁRRA SEM LEHET PANASZ.

A két ventilátorhoz 3 db hőelvezető cső van építve, amik a CPU-tól és GPU-tól viszik el a meleget. Kevésbé hardverigényes játékoknál (pl. Life is Strange) minimális melegedést lehet csak tapasztalni, de egy Rise of the Tomb Raider már képes beindítani a hőtermelést, de akkor sem kellemetlen mértékben. A melegedés a szokott módon a gép felső részén érzékelhető, az alsó fele, a csuklótámasz és a tapipad környéke kellemesen

A dicséret mellett ugyanakkor megrovás is jár a mérnököknek, a beépített egy darab USB 3.0 és két darab USB 2.0 porton ugyanis csak vakargattuk a fejünket. Utóbbi elvégre már több, mint másfél évtizedes szabvány, 2018-ban jó lenne már végre elfelejteni. Emellett hiányzik a Display Port, ahogy az optikai meghajtó is, de ez utóbbi persze nem is csoda. A DVD lassan eltűnik, a 4,7 GB-os adattárolási kapacitása már nagyon kevés a mostani korban, amikor a microSD kártyákra is akár több száz gigabájtot lehet felzsúfolni.

Végszóként annyit lehet mondani az Acer Predator Helios 300-ról, hogy 400 ezer forintért keresve sem lehetne jobb notebookot találni, sőt akcióban egyes helyeken már 380 ezer forintért is meg lehet venni. Nem tökéletes, de a negatívumok ugyanakkor elnézhetők neki. Amit a gép nyújt, azt nagyszerűen teszi, ár-érték arányban kimagasló a tajvani cég terméke. Ha van ennyi pénzed, akkor ne habozz, az Nvidia GTX 1060-as videokártya még hosszú ideig elég lesz a játékok nagy részének. Az idő múlása a RAM mennyiségének növelését azonban megkívánhatja, de ennek ára már elhanyagolható a Helios 300 amúgy is igen baráti árcédulájához képest, hiszen a 1050Ti-s noteszgépek is mindössze pár tízezer forinttal olcsóbbak.



JÓBÓL IS MEGÁRT A SOK

SAMSUNG Galaxy S9+

[ÍRTA CHOCHO] **Lapzártánk pillanatában esett be hozzánk a Samsung tavaszi csúcsmobilja, amitől az S8 vegyes szereplése után nagyon sokat vártunk. Habár a készülék hozza az elvárhatót, a forradalom ezúttal elmaradt, a vásárlás pedig inkább márkahűség vagy lejárt előfizetés függvénye lehet, semmint a logikáé.**

A Samsung tavaly nagy kihívással nézett farkasszemet, hisz egyazon évben kellett folytatnia a maga korában kiváló telefonnak számító S7, illetve az azt követő, felrobbanó aksik miatt visszavont Note 7 szériát – és hát ez sikerült is a cégnek. Az S8 és S8+ korrekt csúcstelefon lett, amit egyedül az árhoz mérten kevés memória miatt lehetett elmarasztalni. A Note 8 viszont a phabletek szerelmeseinek összes nedves álmát valóra váltotta, 2018-at is nehéz évvé téve így a gyártónak. Mert hát a siker kételű dolog: a vásárlók hozzászoknak a jóhoz, és alig egy évvel az aktuális kedvencük megvásárlása után újra csodát várnak az adott cégtől, ezt azonban egyre kevesebben képesek véghezvinni. Manapság sem az Apple, sem a Samsung nem nevezhető egyértelmű divatdiktátornak. Helyette a trendek követése, a vásárlói igények gyors kielégítése lett a céljuk, hogy aztán hozzánk hasonló fanyalgók évről-évre megállapíthassák: bizony jó kis telefon ez, tetszik is, meg minden, de hát nem lesz tőle olcsóbb a kenyér, és az előző modell is megfelelő még, ergo minek venném meg.

Tudják ezt a gyártók is, a Samsung azonban ahelyett, hogy erőszakos megújítással kísérletezett volna, inkább az S8-család előnyeinek hangsúlyozását, illetve a tavalyi készülékek – megjegyzem, kisebb – hibáinak kijavítását állította célkeresztjébe. Ennek eredménye egy mondhatni konzervatív S9/S9+ páros lett, melyek közül az utóbbi, a nagyobb, erősebb, „profibb" modell járta meg szerkesztőségünket.

MÉG MINDIG SZÉP

Első ránézésre az S9+ a tavalyi S8+ ikertestvére lehetne, hiszen formatervezés terén tényleg csak apróbb módosítások történtek. A legfontosabb ezek közül az ujjlenyomatolvasó hátlapi kamera alá helyezése – az S8-ak esetében sokan panaszkodtak, hogy a szenzor túl messze került az ujjuktól, kényelmetlen volt elérni. Jómagam mondjuk pont örültem a szokatlan elrendezésnek, lévén hosszú ujjaim vannak, és így akarva-akaratlanul is összetapicskolom az S9+ kameráját. Ezen túl egyébként csak a szemfülesebbeknek tűnhet fel, hogy az előlapi retinaszenzor a kamera mögé került, illetve, hogy a telefon egy picit kisebb, ezzel együtt viszont sokkal nehezebb lett tavaly óta: 158,1 x 73,8 x 8,5 milliméteres dimenzióival és 189 grammos súlyával az S9+ roppantmód tekintélyparancsoló készülék.

Ezt leszámítva a dizájn sarokkövei maradtak a régiek, avagy ezúttal is elöl-hátul Gorilla Glass 5 védi a készüléket, csatlakozók gyanánt a telefon alján USB-C és Jack a jussunk, és felül gyömöszölhetjük bele a mobilba a micro-SIM kártyánkat (van dual-SIM!), oldalt pedig a kötelező bekapcsoló- és hangerőszabályozó gombok foglalnak helyet. Szó mi szó, az S9+ nagyon szép telefon, de hát az S8+ is az volt, szóval ahelyett, hogy az új színekről (fekete, ezüst, kék, orgona lila – nálunk egy kékszínű példány járt) vagy a teljesen azonos anyagminőségről (üveg és fém, szóval ja, törékeny a kicsike) beszélnénk hosszabban, nézzük meg, belül mi változott!

GYOMORTAGÍTÁS

Bár a jelentős súlytöbbletből arra következtethetnénk, hogy az S9+ akkumulátora nagyobb a tavalyi modellnél, ez sajnos nem így van: ezúttal is egy 3500 mAh teljesítményű telep lapul meg a készülékben. Hogy akkor mitől nehezebb? Nos, az egyre erősebb belső komponensek megkövetelik a jobb hűtést és az egyre több extra alkatrészt, amik ugye sűrűbbé, és ezzel együtt súlyosabbá teszik a telefonokat. Az európai Galaxyban dobogó Samsung Exynos 9810 nevű szív nemcsak, hogy brutálisan erős a maga nyolc magjával (ebből négy 2,7 GHz-n, négy pedig „csupán" 1,9 GHz-en üzemel), de végre kapunk mellé 6 GB RAM-ot is, ami szó mi szó, nagyon elkél az alap Android 8.0-nak. Ez így összesen egyébként a tavalyi hardver cirka kétszeresének mondható, ami szép és jó, főleg, mert így már maximumra tekert grafikai beállításokkal is lehet PUBG Mobile-ozni (részletekért lapozzatok a 68. oldalra!). Ugyanakkor a gyakorlati haszna erősen megkérdőjelezhető, lévén ekkora erőre nem sok alkalmazásnak van szüksége, amiknek meg igen, azok elsősorban az S8+ memóriájánál 2 GB-tal több RAM miatt tűnnek gyorsabbnak, reaktívabbnak. Ez utóbbi kifejezés jellemzi amúgy a legjobban a készüléket: mindenre azonnal, rögtön reagál az S9+, legyen szó a Bixby virtuális asszisztens betöltéséről, egyszerre több alkalmazás futtatásáról, vagy a már tavaly is remekül teljesítő képernyőfelosztásról – hogy ez megéri-e a 310 ezer forintos árat, egyéni preferenciák kérdése.

A szoftverre nem térnénk ki részletesen, mert bár az Oreo Android az összes eddigi Google operációs rendszernél biztonságosabb, jobb, okosabb, a funkciók nagy része nálunk vagy nem működik, vagy úgyis leváltjuk azokra a már bevált appokra, amikkel egyébként is tele

A kötelező töltőfej ezúttal is USB-C-s, és hát tulajdonképpen megegyezik az S8 megoldásával. Semmi extra, de jól működik.

A csomagban található AKG fülhallgató sokkal jobb a gyártó régen használt, saját megoldásainál. Szépen szól, kényelmes.

A Wireless Charger Stand egy külön megvásárolható kiegészítő, amire ráállítva anélkül is tölthetjük az S9-et, hogy kábelre kötnénk.

A Samsung Galaxy S9+ majdnem teljesen úgy néz ki, mint a tavalyi csúcsmodell, ami egyben azt is jelenti, hogy nagyon-nagyon szép készülék.

van a Play Áruház. Maradt tehát a kamera, mint attrakció: az S9+ ugyanúgy 12 megapixeles lencséket kapott, mint elődje, ám a Note 8-hoz hasonlóan mindjárt kettőt, így a főkamerával készült képek fókusza sokkal jobb, mint az előző modell esetében volt. Ezen felül a gyártó behozott még egy újdonságot: a lencse a beáramló fény alapján – az emberi pupillához hasonlóan – szűkül vagy tágul, így elméletben fényes nappal, félhomályban és éjszaka is remek képeket készít. Szó mi szó, az S9+ által lőtt fotók nagyon szépek, a profi digitális fényképezőgépeket azonban még senki sem fogja kukába dobni miatta. Ami a videózást illeti, ezúttal is maradtak a már ismert formátumok, azaz HD és QHD+ között lépcsőzetesen javulhat a minőség, 30 vagy 60 fps-es sebesség társaságában. Ezen felül készíthetünk szuperlassított videókat is, ezek a 960 fps-es anyagok pedig, azon túl, hogy nagyon látványosak, hasznosak is lehetnek, már ha valaki amatőr futballbírónak áll, vagy csak fel akarja venni, ahogy a macskája elrág egy cafat sonkát (tapasztalatból beszélek).

PC-KÉNT IS MŰKÖDHET

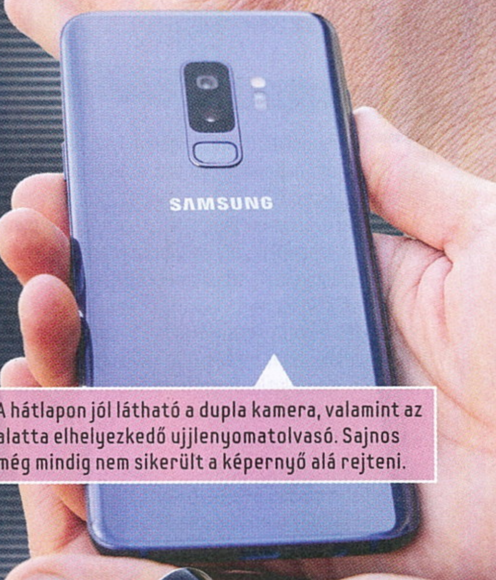
A javított szenzorok, a még jobb zoom, vagy akár a kamerát érintő további, száraz szakmai zsargon sok-sok oldalon teszi tárgyalhatóvá az S9+-t, és akkor a cuki, beültetett szelfigifekről még nem is volt szó, a PC Guru olvasóit azonban minden bizonnyal jobban érdekli, hogy mit tud a telefon, ha a tavalyi nagy durranás DeX állomás új változatában, a DeX Padben foglal helyet, és épp PC-ként üzemel, monitorra kötve, egérrel és billentyűzettel vezérelve. A DeX tavalyi inkarnációja elnyerte a tetszésemet, de problémásnak találtam a körülményes felállítását, nem beszélve a szoftveres felkészületlenségről, hisz alig akadt olyan app, ami szívesen vette, ha személyi számítógépeket másoló környezetben futtattuk. Mivel ez a helyzet a Note 8 esetében sem javult sokat, a Samsung úgy döntött, új koncepciót vezet be: a DeX Pad immár egy fekvő állomás, amin két USB, valamint két HDMI csatlakozót találunk (normál illetve mini változatban), és amelyre ráfektetve a telefon akár tapipadként is üzemelhet. Meg kell hagyni, érdekes élmény így „telefonozni", a gyári alkalmazások pedig még gyorsabbak, hatékonyabbak, mint tavaly ilyenkor, ahogy a készülék is stabilabban helyezkedik el. Ennek ellenére tény: a külső appok még mindig alig, vagy egyáltalán nem működnek DeX-en. Tavaly azt írtam, még tíz év kell, hogy ez az egyébként előremutató megoldás olyan szintre érjen, amin valóban kényelmes és előnyös lenne használni, következésképpen a fejlesztőknek és a konkurenseknek is számolni kell vele – nos, addig még maradt kilenc esztendőnk, avagy a Samsung nem találta fel az időgépet.

VEGYEM, NE VEGYEM? 2.0

A Samsung Galaxy S9+ egy gyönyörű és bivalyerős okostelefon, amit csak a teljesítménye alapján mindenképpen ajánlunk, ára azonban eszelősen magas, illetve felmerül a kérdés, hogy amennyiben van egy S8-unk, vagy urambocsá' S7-ünk, akkor mégis miért vegyünk meg egy ennyire drága készüléket. Már, ha nem járt le épp a hűségünk, romlott el az előző modellünk, vagy nem vagyunk komoly rajongók, ahogy azt a bevezetőben is említettem. Mindezek ráadásul csak akkor számítanak hathatós alibinek, ha a nagyobb, Plus modellekről van szó, a mezei S9 ugyanis nemcsak kisebb a bratyójánál, de gyengébb is: csak egy hátlapi kamera van rajta, és mindössze 4 GB RAM-ot kapott, ami pofátlanság, tekintve, hogy alig olcsóbb az S9+-nál. Másrészt nekem az S9 pont azért szimpatikusabb, mert kisebb a mérete, ergo ha szeretnék egyet, meg kellene barátkoznom a gyengébb hardver okozta nehézségekkel – ejnye! Mindennek ellenére a Samsung nem hibázott nagyot: minőségi, jó okostelefonokkal frissítette az S-szériát. És bár mi nagyon bízunk abban, hogy az S10 forradalmi előrelépés lesz, ez nemcsak a koreai gyártó szándékán múlik.

A Samsung Galaxy S9+ Super AMOLED kijelzője 1440 x 2960-as felbontással kecsegtet, összesen 6,2 colos méretben. Elég impozáns!

A telefon alulról nem sok változást mutat a tavalyi modellhez képest, bár azért a speakert láthatóan jobban védik a szennyeződéstől.



A hátlapon jól látható a dupla kamera, valamint az alatta elhelyezkedő ujjlenyomatolvasó. Sajnos még mindig nem sikerült a képernyő alá rejteni.

Az AKG fülhallgatójához méretreszabott füldugókat is csomagolt a Samsung, így sosem lesz túl nagy vagy túl kicsi az agybadugós füles.

Az USB-C-s töltőhöz természetesen ahhoz való kábel is dukál; ez a rövid USB-USB-C vezeték nemcsak töltésre, de adatátvitelre is használható.

USB-s átalakító, mert hát nem mindig van kéznél az a fránya USB-C kábel. Ezt egyébként sok gyártó simán el szokta felejteni.

A külön megvásárolható DeX Pad a korábbi DeX-nél stabilabban, fekvő helyzetben tartja a hozzá csatlakozó készüléket.

Egymás mellett a tavalyi Samsung Galaxy S8 és a friss Galaxy S9+. Még mindig csodálatos telefonokról van szó, igaz, sajnos nem olcsók.

GAMER GÉPET

[ÍRTA **BODAK**]

Számítógépet építeni nem nehéz feladat, de gyakorlat teszi a mestert, így idén is összeraktunk egy igen bitang jószágot. Hogy összekössük a kellemest a hasznossal, le is írtuk tapasztalatainkat abban a reményben, hogy kezdő építőknek segítséget nyújthat cikkünk. Írásunkban megmutatjuk, hogy miként is fest modern alapokra építkezve egy igazán jövőt álló gép saját kézzel való összerakása.

Terv nélkül nekiállni semmilyen feladatnak nem érdemes, így van ez egy számítógép összerakásánál is. Mielőtt belefognánk a vad csavarozásba és bontogatásba, először mindenképpen gondoljuk át, milyen sorrendben érdemes beépíteni az egyes elemeket.

Legelőször lebontjuk a ház mindkét oldalát, hogy ne a kábelek rendezgetésekor kelljen matatni a hátlappal, és véletlenül se karcolódjanak, illetve a hűtő szerelőablaka hozzáférhető legyen, amikor már kell. Persze semmi sem kőbe vésett, de mi azt javasoljuk, hogy az adott elemek akkor kerüljenek felkábelezésre, amint rögzítettük őket, így kisebb az esélye, hogy valamit elfelejtünk.

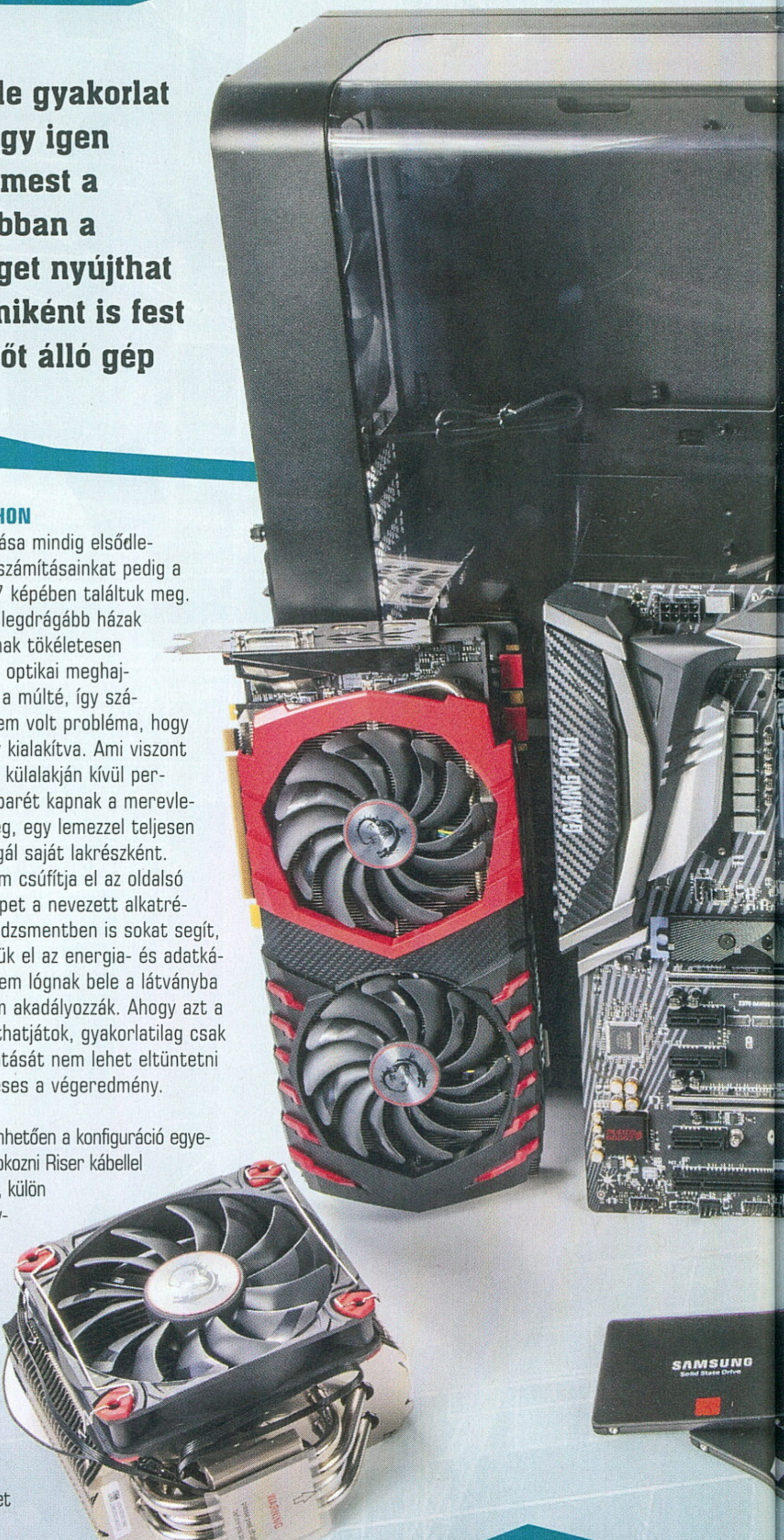
Ezekből adódóan első lépésben nyilvánvalóan az alaplapnak és a tápegységnek kell a helyére kerülnie, és mivel nehezen mozgatható, az alaplap rögtön meg is kapja 20 tűs, harisnyázott kábelét. Ezt követik a processzor és a memóriamodulok, melyek nem lesznek útban a további szerelésnél, tehát nyugodtan rögzíthetjük őket. A CPU megtáplálásával azonban még várunk, nehogy útban legyen, amíg a hűtő a helyére nem kerül. Ezután minden „egyéb" következik, ami az alaplapon még helyet kér magának, azaz a súlyra, méretre és teljesítményre egyaránt nagy halnak nevezhető GPU és a processzorhűtő. Végezetül pedig az adattárolók mennek kis lakásukba, és a legvégén felcicomázzuk a deszkát a többi aprósággal, vagyis az előlapi kábelekkel, végezetül pedig a ventilátorokat is bekötözgetjük.

Eddig a terv, lássuk, hogyan is működik ez a valóságban, választott alkatrészeinkkel, mert tapasztalatból mondjuk, hogy nem mindig egyszerű az, ami elsőre annak látszik! Annyit azért elárulunk előre, hogy csak türelemre volt szükségünk, mindent összevetve flottul ment az eljárás.

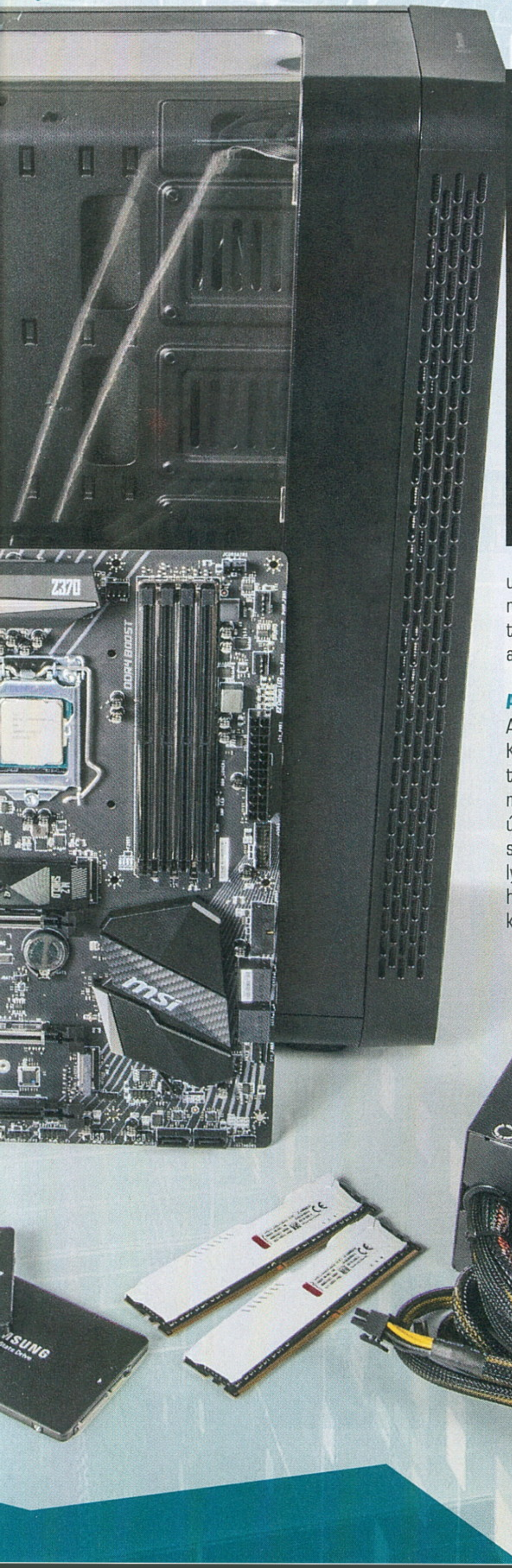
OTTHON, ÉDES OTTHON

A jó otthon kiválasztása mindig elsődleges szempont, mi a számításainkat pedig a Thermaltake View 27 képében találtuk meg. Árát tekintve nem a legdrágább házak egyike, de a céljainknak tökéletesen megfelel, és mivel az optikai meghajtó gyakorlatilag már a múlté, így számunkra egyáltalán nem volt probléma, hogy nincs a számára hely kialakítva. Ami viszont kifejezetten vonzó (a külalakján kívül persze), hogy külön szeparét kapnak a merevlemezek és a tápegység, egy lemezzel teljesen leválasztott tér szolgál saját lakrészként. Ez amellett, hogy nem csúfítja el az oldalsó ablakból nyíló összképet a nevezett alkatrészekkel, a kábelmenedzsmentben is sokat segít, hiszen úgy vezethetjük el az energia- és adatkábeleket, hogy azok nem lógnak bele a látványba és a légáramlást sem akadályozzák. Ahogy azt a mellékelt képeken láthatjátok, gyakorlatilag csak a videokártya tápellátását nem lehet eltüntetni teljesen, így igen ízléses a végeredmény.

A tágas helynek köszönhetően a konfiguráció egységét tovább lehet fokozni Riser kábellel (alapból nem jár hozzá, külön megvásárolható), melynek segítségével akár függőlegesen is beépíthető a GPU, mi ettől azonban eltekintettünk. Egyetlen dolog volt, amit bántunk is meg nem is, hogy a Thermaltake nem adott elülső légkeverőket, így ezeket



ÉPÍTETTÜNK



A tápegységet könnyen a helyére raktuk, jól látszik a szerelőablakon keresztül, hogy az alaplap már a helyére került.

utólag kell beszereznünk. Bántuk, mert jól mutatott volna legalább egy vagy két LED-es ventilátor elöl; és örültünk is, mert így legalább nem kellett szörnyülködnünk az általában olcsón mért, gagyi darabokon.

A GÉPNEK IS VAN SZÍVE

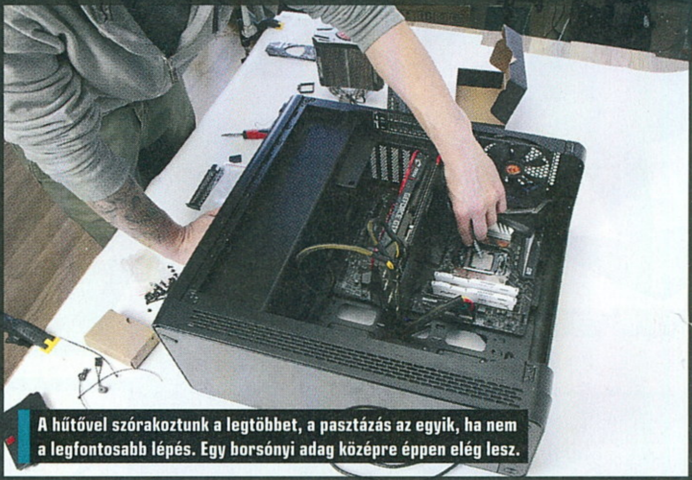
Az alsótápos kialakítású házba energiaforrásként a Kolink 700 wattos, félmoduláris, 80 Plus Bronze tápegységét építettük be. Ez igazság szerint több is, mint amennyire valójában szükségünk lenne, de ha úgy hozná a sors, a túlhajtás és egy esetleges második videokártya ellátására is elegendő. A táp behelyezése problémamentesen kivitelezhető, bőven akadt helyünk a mozgatására és helyre igazgatására. A fix kábelek szokás szerint az alaplapi áramellátásról, a CPU energiabiztonságáról és egy 2×6+2 tűs kábellel bármely mai GPU megtáplálásáról gondoskodnak. Ezenfelül már csak a két merevlemezünket kell bekötni, melyre egyetlen SATA kábel is elegendő lesz, de ahogy az elvárható, találunk a csomagban további MOLEX, PCI-E és SATA kötegeket is, ezeket dobozukban pedig megőrizzük a jövő számára.

BIZTOS ALAPOKON

A tápegység előtt a ház távtartóira rögzítettük az MSI Z370-es lapkakészlettel rendelkező Gaming Pro Carbon AC alaplapját. Itt eleinte egy kicsit aggódtunk amiatt, hogy az alaplapi, hátoldali csatolókat díszítő takarólemez nem fog elférni a ház hátsó, 120mm-es ventilátora alatt. Már olyanokat vizionáltunk, hogy még a végén a távtartókkal együtt a csavarokat is fűrészelgethetjük vissza, vagy csiszolgathatjuk a ventilátor műanyag tokozását. Már azon morfondíroztunk, hogy zseniális megoldásunkat majd hogyan magyarázzuk meg a forgalmazónak, de szerencsére, ha szűkösen is, de pont befért. A hátsó takarólemez beillesztésével együtt azonban kicsit feszült a deszka, az első két csavar rögzítéséig ellen kellett nyomni, mert a menetek félig látszottak csak a lyukakon keresztül. Ezután Béla bá' örökbecsű szavaival élve úgy állt a helyén, mint Katiban a gyerek.

Itt muszáj megjegyeznünk, hogy az MSI által szolgáltatott MSI Z370 demókészlet már előre felszerelt Intel i7-8700K processzorral érkezett, így nekünk ezzel nem kellett vesződnünk. Egyben felhívjuk a figyelmet arra, hogy még rutinnal rendelkező „építőmestereknek" sem árt ilyenkor belepillantani a mellékelt kézikönyvbe, és meglesni, hogyan és milyen irányba nyitható a tűket védő lemezt (és később a processzort) rögzítő me-

Memóriamodulok és a processzor a helyükön, a videokártya már csak súlyánál fogva is könnyen belehuppan a foglalatba.


A hűtővel szórakoztunk a legtöbbet, a pasztázás az egyik, ha nem a legfontosabb lépés. Egy borsónyi adag középre éppen elég lesz.

chanika, nehogy elhajtogatott vagy rosszabb esetben letört tű legyen a végeredménye. Előbbi ugyan még javítható személyi igazolvánnyal és/vagy bankkártyákkal, de higgyétek el, nem szeretnétek idejekorán agyvérzést kapni a kétségtől, hogy most egy hatvanezres alaplapot gallyra vágtatok-e vagy sem.

Egy modern rendszerrel szemben támasztott elvárásoknak megfelelően az alaplap mindhárom PCI-E foglalata teljes, x16 hosszal rendelkezik, SLI és CrossFIre támogatással. Emellett a hátoldalon 4 darab Gen1 Type A, 1-1 darab Gen2 Type A és Type C USB 3.1, valamint 2 darab USB 2.0 aljzattal bír; elülső kivezetésre pedig további 4 USB 3.1 és 2 USB 2.0 áll rendelkezésre. A jövőre nézve kettő M.2 SSD-vel és összesen hat SATAIII meghajtóval is bővíthető, mi ez utóbbiakból kettőt foglaltunk el, de még így is van bőven mozgástér további háttértárolók számára.

EGYSZERŰ FELADATOK ELŐRE

Memóriánk két modulból álló, egyenként 8, összesen 16 GB méretű Kingston DDR4 készlet, mely legföljebb 2666 MHz-en képes együttműködni az Intel i7-8700K processzorral. Nagyon nincs mit ragozni rajta, az első és a harmadik (vagy a második és a negyedik) foglalatban él a dual-channel üzemmód, mely bár csak minimális előnyt biztosít, már csak a rend kedvéért is oda kerültek. Első bekapcsolásnál az UEFIben (annak, aki még esetleg nem hallott volna róla, a UEFI, azaz a Universal Extensible Firmware Interface a BIOS utódja) már csak az XMP-t (Extreme Memory Profile) kell engedélyezni, és kész is vagyunk. Bár beillesztés után kicsit lazának tűntek a modulok, működés közben nem tapasztaltunk rendellenességet.

A GPU-t sem apróztuk el, a jelenleg (és várhatóan még évekig) minden igényt kielégítő MSI GTX 1080Ti könnyedén be is csusszan a helyére. Szerencsére a ház is szívesen fogadja, nem kell kitördelni a hátsó takarólemezeket. Egy-egy csavar eltávolításával máris szabad a hely a GPU számára, melyet ugyanazokkal a csavarokkal gyorsan rögzíthetünk is, majd megkapja a félmoduláris tápegységünk fix 2×6+2 tűs, harisnyázott kábelét. Ha ezt a köteget túl drabálisnak találnád, még mindig van az energiaforráshoz adott készletben egy sima fekete, vékonyabb kábel is, szintén 2×6+2 tűvel. Mi elsősorban abból a megfontolásból maradtunk a „gyári" megoldásnál, mert nem akartunk egy fölöslegesen fityegő kábelt a hátlapba felgyűrni. Az igazi nagy falat viszont csak ezek után következett az MSI Core Frozr L hűtésének képében, melyet papíron épphogy képes fogadni a Thermaltake ház. Az elviekben rendelkezésünkre álló 155 millimétert teljes mértékben elfoglalja, reméltük, hogy azért nem veszi érintőre a plexit amikor felszereljük azt.

A SZERELÉSHEZ NEM KELL MÁS, CSAK EGY TERV, CSAVARHÚZÓ ÉS TÜRELEM, DE HA BIZONYTALAN VAGY VALAMIBEN, MÉG MINDIG OTT A KÉZIKÖNYV.

A VÉGÉN JÖJJÖN A NEHEZE!

Némi lapozgatás és a csavarkészletre való rácsodálkozás után már sejtettük, hogy most hasznát veszszük a sok gyerekkori legózásnak és annak, hogy szintentartásképpen az IKEA-ból bútoroztuk be a házat. A Core Frozr L mentségére szóljon, hogy az elsőre talán ijesztőnek tűnő használati utasításra és a számos alkatrészre azért van szükség, mert gyakorlatilag az összes forgalomban levő processzor fölé fel lehet varázsolni, legyen az Intel (az LGA 775-től kezdve, az 1366 és az 115(x), valamint a 2011 foglalatokra is mind felmegy) vagy AMD (AM2-től AM4-ig és az FM1 és FM2 foglalatokra egyaránt). A mi rendszerünk FCLGA1151 alapokra építkezik, de a konstrukció lényege tulajdonképpen minden esetben ugyanaz, egy-egy apró eltérést leszámítva csak annyi a különbség, hogy más lyukakba kerülnek az első csavarok.

A szerelés első fázisát állított háznál kellett elvégezni, a szerelőablak felől egy alsó merevítőlemez kerül fel elsőként. A négy csavar és a hozzájuk tartozó alátét alaplapi lyukakba való beigazgatása után a túloldalon kilógó csavarvégekre négy, menetes távtartó passzol. Ezek a helyére rögzítik a merevítést, egyúttal a kondenzátoroktól biztonságos távolságra emelik a következő elemet.

A „hátsó" oldallemez gyengéden ápol és eltakar; a szerelőablaktól kezdve a kábelrengetegig minden itt bújik meg.

Már majdnem készen vagyunk, csak az apróbb kábeleket és a processzor energiaellátását kell megoldani.

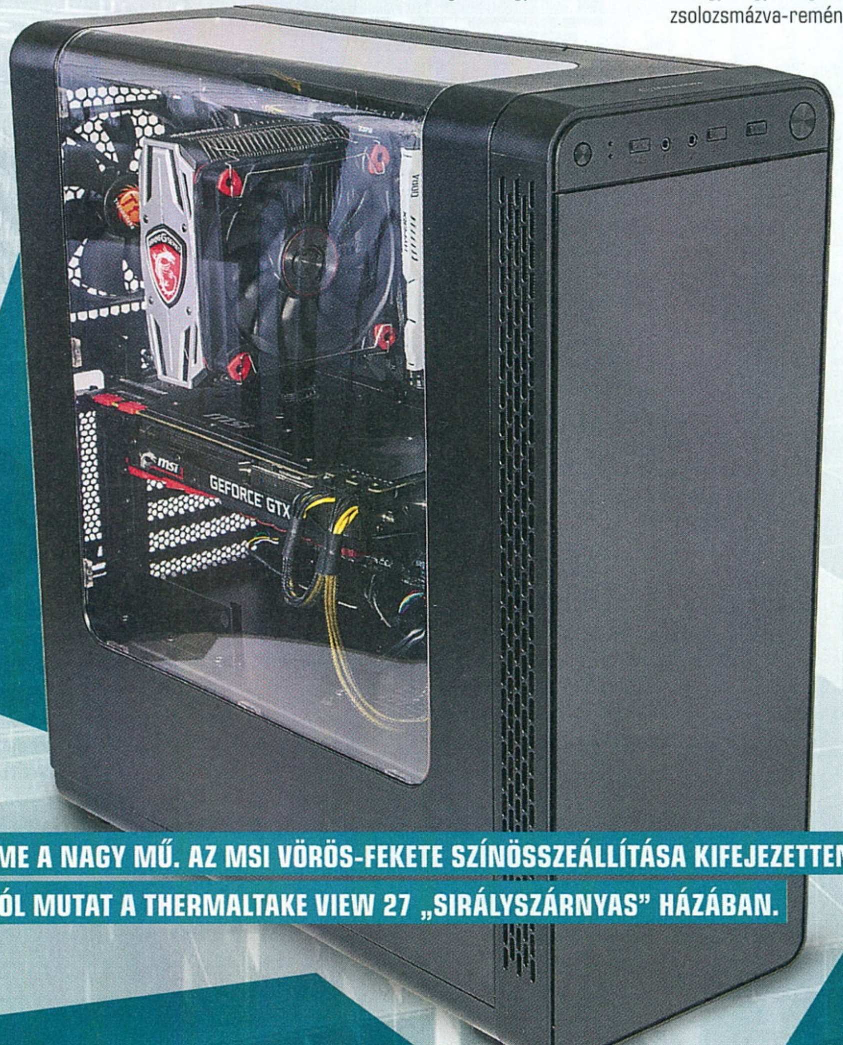
A bordázat mellett szerencsére még épp elég hely van a hűtőtornyot tartó lemezt rögzítő csavarok helyükre tekeréséhez.

Utolsó lépésként a ventilátor kerül a helyére, felszerelhető több állásban, a fenti képen éppen hátrafele fújtatna.

Ez a processzort körülölelő keret, melyet már eldöntött háznál szereltünk fel, újabb négy csavarral. A tájolására figyelni kell, ugyanis a hűtő egyáltalán nem mindegy, hogy hogyan áll. Esetünkben kissé téglalap alakú a belső kivágás, melyet hosszabbik oldalával függőlegesen helyeztünk el, így marad elég hely a négy hőelvezető rézcsőnek, szerencsére a bordázatot díszítő sárkányos logó is „súg" a helyes pozícionálásban.

De még mielőtt ész nélkül felcsavaroznánk ezt is, nem szabad megfeledkeznünk a legfontosabb lépésről, a hűtőpaszta felkenéséről, mely nélkül az egész hercehurca mit sem ér. Előtte azonban mindenképpen helyére kell próbálni a hűtőt, hogy ne maszatoljuk szét az anyagot. Nem kell túlzásba esni vele, egy kisebb borsónyi bőven elegendő a processzor közepén. Ha úgy érzed, hogy nem sikerült, legföljebb még egyszer próbálkozhatsz, utána viszont érdemes gyógyszertári szeszbe mártott zsebkendővel eltávolítani és újra felvinni a pasztát, nehogy légbuborékok maradjanak benne.

Amint a helyére került a borda, már csak fixre kell rögzíteni azt egy lemezzel és két csavarral, végül a ventilátor kerül fel. Ha bizonytalan vagy, a légkeverőn jelölve van az irány, amerre a levegőt tolja. Esetünkben előre dolgoznak a lapátok, a házban levő nagy üres tér fele, ahol a CPU által termelt hő kerevedhet az ottani, alacsonyabb hőmérsékletű levegővel. Egyúttal mi is vettünk egy nagy lélegzetet, és zsolozsmázva-reménykedve felpróbáltuk az oldallapot, mely alatt legnagyobb örömünkre érintkezés nélkül elfért a Core Frozr L. Így nem kell tartanunk attól, hogy a ventilátorának rezgéseit átveszi a burkolat, vagy megkarcolódik a plexi. Utolsó lépésként a legközelebbi sys_fan csatlakozóra ezt is felkötjük.



ÍME A NAGY MŰ. AZ MSI VÖRÖS-FEKETE SZÍNÖSSZEÁLLÍTÁSA KIFEJEZETTEN JÓL MUTAT A THERMALTAKE VIEW 27 „SIRÁLYSZÁRNYAS" HÁZÁBAN.

UTOLSÓ SIMÍTÁSOK

Most már csak a merevlemezek vannak az asztalon, ahogy korábban említettük, ezeknek külön lakrészt biztosít a Thermaltake View 27. Mi extravagáns módon, a „mindent a gyorsaság érdekében" jelszavát a zászlónkra tűzve egy 256 GB-os és egy 512 GB-os Samsung SSD-vel szereltük fel a gépet, előbbit az operációs rendszernek, utóbbit pedig a játékoknak tartjuk fenn. Adattárolásra bármikor behelyezhetünk még egy lakót alulra, a háromszintes férőhelyen még kényelmesen elfér. A könnyen kicsúsztatható keretekbe négy csavarral rögzítjük a meghajtókat, majd megkapják tápellátásukat, és a két legközelebbi SATA portba is bekötjük őket.

Végezetül már csak az előlapi kábeleket, a ház hűtését, és a processzor még mindig szabadon fityegő tápkábelét kell bekötni. Itt már komoly gond nem fordulhat elő, egyedül a kapcsológombok és visszajelző LED-ek áramellátásánál vesszük elő a kézikönyvet, ezen az alaplapon ugyanis nincsen színkódolva a csatlakozásuk. Egy tesztindítás után megbizonyosodunk arról, hogy minden rendben van, végezetül már csak az oldallapokat kell a helyükre rakni, és kész is a nagy mű!

VÉGSZÓ

Mielőtt a cikkben felsorolt alkatrészek alapján nekiállnál bevásárlólistát írni, ismét szólunk, hogy nem egy darabról-darabra betartandó ajánlást olvashattál. Sokkal inkább egy gyakorlati tapasztalatokat alapul vevő, útmutatóval egybekötött építési tanácsadó papírra vetése volt a cél, ekképpen kezeljétek az olvasottakat. Ha konkrét konfigurációt szeretnél összerakni, szakmai ajánlásokat a negyedévente jelentkező ÁlomPC rovatban találhatsz, ahol az aktuálisan elérhető termékeket is figyelembe vevő, három árkategóriába sorolt rendszert mutatunk be.

SAMSUNG GALAXY A8

[írta bodak]

A Samsung újfent megváltoztatta készülékeinek számozását, így ez alapján elsőre kicsit talán nehéz belőni, hogy hova is helyezhetjük képzeletben a Samsung Galaxy A8-at. Feltéve persze, hogy nem nézünk az árcédulára, mert az egyből a felsőkategóriás mibenlétéről árulkodik.

A Samsung Galaxy A8 kicsit olyan, mint az a bizonyos pohár: ha innen nézem félig tele van, ha onnan nézem, félig üres; minden csak viszonyítás kérdése. Ha az üres felét akarom látni, azt mondom, hogy a készülék tulajdonképpen a Galaxy S8-nak egy „butított" változata, a rokonság már ránézésre is megállapítható. A hasonlóan ívelt forma, a nagy AMOLED kijelző és a hátlapon elhelyezett ujjlenyomat-olvasó mind a nagy testvér öröksége. Ha félig tele akarom látni a poharat, azt mondom, hogy valójában a Galaxy A5 (2017) utódjáról beszélünk, melyhez képest viszont szinte minden fronton előrelépést mutat.

GALAXISON INNEN ÉS TÚL

Az alumínium keretbe foglalt, szépen lekerekített sarkokkal és enyhén ívelt felülettel rendelkező, 5,6"-on terpeszkedő Always-On Super AMOLED kijelző 2220×1080 képpontja 441 ppi pixelsűrűséggel több, mint megfelelő, gyakorlatilag bármely igényt kielégít. Az Android 7.1.1 Nougat operációs rendszer pedig köszöni, rendkívül jól érzi magát az Exynos 7885 chipseten, melynek nyolc magját (2×2,2 GHz Cortex-A73 + 6×1,6 GHz Cortex-A53) egy Mali-G71 GPU egészíti ki. Ezeknek, no meg a 4 GB RAM-nak hála a Galaxy A8 gyors és reszponzív, bármit hajítsunk felé, és tárhelyből sem fogunk kifogyni egyhamar, akár a 32, akár a 64 GB-tal szerelt változathoz van szerencsénk. Kamerákból sincs hiány, a hátlap 16 megapixeles f/1.7 fókusztávolságú apertúrával rendelkező példány Full HD (1920×1080) mozgóképek rögzítésére is alkalmas, 30 képkocka/másodperc mellett. Elöl immáron dupla kamerát kapunk, az elsődleges 16-, míg a másodlagos 8 megapixeles, mindkettő pontosan f/1.9 fókusztávolsággal rendelkezik.

HÁTRÁNYOS ELŐNYÖK

A kritikákra hallgatva az ujjlenyomat-olvasó ezúttal középre került, így már sokkal jobban kézre esik, bár nagyobb biztonságot igazából nem ad, inkább kényelmi funkciónak tekinthető. Szükségességét megkérdőjelezi, hogy emellett (és az arcfelismerés mellett szintén) kötelező egy másik biztonsági beállítás használata is (PIN vagy minta), melyek ugye nem feltörhetetlenek. A hangzatos IP68 por- és vízállóság viszont egyúttal azt is jelenti, hogy a készülék akkumulátora beépített és hozzáférhetetlen, tehát nem árt vigyázni rá, ha azt szeretnénk, hogy sokáig megbízható társunk legyen.

Összességében véve tehát a Samsung Galaxy A8 egy remek kis készülék, melyet tökéletesen belőttek a felső kategória aljára, annak minden hasznával és hátrányával együtt. Ha van cirka százezer forintod telefonra, akkor csak ajánlani tudjuk cikkünk alanyát.

GIGABYTE AORUS M3

[írta bodak]

Volt már szerencsénk korábban Aorus termékhez, néhány számmal ezelőtt egy mini GTX 1070-et teszteltünk és építettünk be új otthonába. A Gigabyte gamereket célzó vonala azonban nem áll meg a videokártyáknál, egyre bővülő számban akadnak perifériák is. Lássuk most a kisebbik rágcsálójukat, az Aorus M3-at!

Az Aorus M3 első ránézésre (de még másodikra is) több társával is rokonságot mutat: formavilága a SteelSeries Rival, a Razer DeathAdder és a Mamba egereit idézi. Ennek fő oka talán az, hogy nehéz lenne olyan új formát kitalálni, ami minden kéztartásra megfelelő, így a bevált külsőt finomították saját szájízük szerint a Gigabyte mérnökei.

EGÉRFOGÓ

Az jobb és bal gombok külön öntvényt kaptak, és érezhetően más kattintani velük, sőt, hangra is tapasztalható a különbség. Ugyanez igaz a hüvelykujj-gombokra is, ez utóbbiaknál a felső kicsit keményebb, az alsó viszont olyan, mintha szivacsot nyomkodnánk. Elhelyezésük viszont tökéletes, de ez nem mondható el az érzékenységet állító kapcsolókról. A görgő alatt elhelyezett két gomb mélyen ül, érzésre nem megkülönböztethetőek, így menet közben nehéz velük variálni. A görgő gumibevonatot kapott, darabosan fordul, látszik rajta, hogy főleg shooterekhez tervezték. Az egér felülete egységes műanyag, az oldalsó részeken a stabilabb fogás érdekében mintázott gumifelületet kapunk. Kicsit tartottam tőle, hogy árkokkal tarkított felülete gyűjteni fogja a koszt és izzadós lesz. Utóbbi be is következett, de a tesztidőszakra szánt három hét alatt a gumifelület tiszta maradt, cserébe viszont a többi gomb könnyen összemaszatolódott.

LEHETNE JOBB IS

Technikai oldalról nézve az összkép lehetne kicsit jobb: az összeszerelés minőségét kérdőre vonja, hogy az egér belsejében jól hallhatóan zörög valami. A Pixart 3988-as szenzor teszi a dolgát, de emeléseknél igen pontatlan, a húszmillió kattintást bíró Omron kapcsolókra viszont nem lehet panasz. A kábel kissé merev és vékony is, nem harisnyázott, így hosszú távon kérdéses, hogy mennyire bírja majd a megpróbáltatásokat.

Szoftveres szempontból nézve is van még hova fejlődni, az Aorus Graphics Engine nehezen kezelhető. Egyrészt olvashatatlanul aprók a betűk, és az érzékenységi beállítások utólag eltűnnek. Másrészt makrókat, multimédiagombokat és miegymást is felprogramozhatunk a rágcsáló gombjaira, de csak ha rájövünk a nyitjára: először a gombot választjuk ki, majd a legördülő menüből az óhajtott funkciót, ott a kívánt feladatot, aztán azt alkalmazzuk – alapjában véve nem bonyolult, de sehol semmi sem magyarázza el a sorrendet, ami elsőre azért nem egyértelmű.

Ha egy sallangmentes, belépőszintű egeret keresel, akkor ajánlani tudjuk az Aorus M3-at, de tény, hogy árkategóriájában találni jobb jószágokat is.

Ha szeretnél egy igazán gyors és biztonságos PC-t

Minden hónapban:

- A legújabb trendek és technológiák: járj a többiek előtt!
- Tippek és trükkök: így hozd ki a legtöbbet a PC-dből!
- Független tesztek + friss toplisták a legjobb vételekkel
- 2 szuper biztonsági csomag – megvédjük az eszközeidet
- Zseniális mobilappok Androidra és iOS-re

CHIP

A leveleket ide várjuk: levrov@pcguru.hu írta: JohnBart

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Kényelmes lett volna ezt a hónapot egy klisés tavaszi felütéssel indítani, tekintetbe véve viszont, hogy márciusban még zavartalanul röpködtek a mínuszok, e sorok írásakor (április elején) pedig 30 mm eső hullik az országban, végül mégis úgy döntöttem, hogy inkább hanyagolom a kiszámítható írói fogásokat. Vidámságnak persze a rossz idő mellett sem vagyunk híján, így ugyanis nem valószínű, hogy a párunk/szüleink kicibálnának minket a gép elől a szabad ég alá, nyugodtan hódolhatunk hát kedvenc hobbinknak, legalábbis az első áramszünetig. Ehhez kapcsolódott e havi kérdésünk is, azaz hogy számotokra mi volt az eddigi legviccesebb gaming élményetek? Rengeteg válasz érkezett a felvetésünkre, nem is szaporítom hát tovább a szót, ugorjunk inkább fejest közéjük!

„HAPPY TOGETHER"

Kedves PC Guru! A legviccesebb játékélményem az lehetett, amikor az egyik barátommal ugyanazon játékkal játszottunk, a tudtunk nélkül. ***(A képzelt barátok nem számítanak! – Chocho)*** Na, de ennek előzménye is van!

A barátom mesélt nekem a Call of Duty WWII-ről. Mondta, hogy milyen szép és jó, de nem tudtam eldönteni, hogy megvegyem-e, vagy sem. Itt jött a képbe a PC Guru. Hallottam, hogy az osztálytársaim a legújabb számról beszélgetnek, és azon belül is a CoD WWII cikkről. Megkérdeztem, hogy ez melyik szám, és ők elmondták melyik. Én megvettem azt a számot, és elolvastam nem csak a CoD cikket, hanem az összes többit is **[az osztálytársaidat innen is üdvözöljük! – JohnBart]**! Végül úgy döntöttem: Isten veled zsebpénz, helló Call of Duty! **[Távol álljon tőlem, hogy másnak a zsebében turkáljak, de én aztán tudtam volna örülni a húszezer forintos zsebpénznek. Bár anno sem nagy zsebem, sem nagy infláció nem volt. – JohnBart]** ***(Csak az irigység beszél belőled! Különben is, tudjuk mind a ketten, hogy nem játékra vagy Gurura, hanem szexújságra költötted volna... —Chocho)*** Először még nem mondtam el ezt a többieknek, mert kíváncsi voltam, hogy hogyan is megy egyedül a meccs. Tehát felmentem az egyik szerverre. Ott elég jól összehaverkodtam az egyik csapattársammal. Körülbelül egy órája játszhattam, mikor úgy döntöttem, felhívom a barátomat, és elmondom neki, hogy igen, megvan, játszhatunk! Ő örömmel fogadta a hírt, és elmondta, hogy melyik szerveren van. Én megkerestem, és visszaléptem oda, ahol eredetileg voltam. Mondom neki, itt vagyok, mi a neved? Erre elmondta azt a nevet, akivel a játék elején összehaverkodtam!

Üdv:

TIBOR

Kedves Tibor! Bevallom, a fenti történet nagyon tetszett, bár voltak benne mesés elemek, mint pl. a jófej random játékosok egy online shooter public szerverén. ***(Ugye? Nekem a gamer tetszik, akinek barátai vaňnak – eredeti, formabontó koncepció! – Chocho)*** **Mindenesetre nagyon szerencsés vagy, mert sikerült az esettel pontos képet kapnod a barátod személyiségéről, elvégre ne feledd: egy ember igazi arcát az mutatja meg, hogy hogyan bánik a névtelen randomokkal egy public lobbyban. További jó játékot nektek, Böjtinek pedig köszönjük az alapos CoD: WWII tesztet, simán elmélyített egy barátságot!** ***(Nem is azért írom le az élményeimet, hogy a kiadók zsebét tömjem [hol is van az a trópusi sziget, amit ígértek?], hanem azért, hogy meghozzam a kedvetek a szórakozáshoz – mert ugye erről szól a videojáték –, ha pedig közben még kapcsolatok is alakulnak, az már csak hab a tortán. Remélem, más a Monster Hunterrel vagy a Destinyvel kapcsolatban is tud ilyen sztorit. Ne titkolja el, várjuk szeretettel. – Böjti)***

„HAJSZA A GYŐZELEMÉRT"

Sziasztok! Életem legviccesebb, játékokkal kapcsolatos élménye több, mint hét esztendeje történt, de sosem fogjuk elfelejteni. ***(#neverforget – Chocho)*** 2010-ben a Call of Duty 4 még a fénykorát élte az akkor még éledező esport fronton, és egy pénznyereményes bajnokságon vettünk részt a csapattársaimmal, akikkel legjobb barátok voltunk már a játék előtt is. Tudni kell, hogy MR12-ben játszottunk ***(Nahát, akkor még tizenkét állami rádiócsatorna volt? – Chocho)***, azaz, aki előbb nyer 13 kört, az nyert volna. Éppen az elődöntőt játszottuk, és már 12-11-re vezettünk: egy körre voltunk, hogy ott legyünk a döntőben! Az ellenfél lerakta a bombát, mi viszont mindannyian meghaltunk, kivéve a legjobb pajtásomat! Na most, róla tudni kell, hogy a csapatunk leggyengébb játékosa volt és inkább a való életbeli barátságunk tartotta a csapatban, semmint a tehetsége **[ez biztos receptje a mókás LAN-parti emlékeknek is – JohnBart]**. Viszont! Akkor lehozta az 1v4-et, és ment a bombát hatástalanítani! Mindanynyian gratuláltunk neki, őrjöngtünk, nem hittük el, hogy végre egyszer miatta jutunk tovább és előre! Azonban a bomba hatástalanítása közben valahogy beesett a pálya alá! Az idő pedig lejárt, és mivel csak ő volt életben, így a pálya alól néztük, ahogy elszáll a biztos döntős részvétel... Mondanom sem kell, hogy a hosszabbításban vereséget szenvedtünk, és a harmadik helyért folyó meccset is elveszítettük, így a pénznyereménytől is elestünk. **[Az esport-szakértő Dreamer kolleginát majd megkérdezem, hogy game-breaking bug esetén nem kellene-e újrajátszani legalább az adott kört ilyen esetben? Vagy ezért volt hosszabbításotok? – JohnBart]** ***(Fenét, ilyenkor kell szidni a másik csapatot, aztán egymást, végül feloszlani, de előtte még kirúgni a menedzserünket, aki amúgy az anyánk – minden egyezés a valósággal a véletlen műve! – Chocho)*** A kiesés ellenére viszont könnyesre röhögtük magunkat, hogy végre egyszer szegény srác valamit jól csinál, de akkor meg olyasmi történik, ami még soha. Próbáltuk rekonstruálni, hogy hogyan történhetett a bezuhanás, de mivel sem előtte, sem utána nem jelentettek hasonló bugot, ez sosem sikerült. Az biztos, hogy az eset legendássá vált számunkra, és megerősítette, hogy a legviccesebb dolgok mindig multiplayer játékokban történnek, főleg, ha az ember a barátaival űzi azt.

Üdv:

BENCE

Kedves Bence! Leveled tanulságával maximálisan egyetértek, én mostanság a PUBG squadommal tapasztalom ugyanezt (mármint a vicces eseteket és a game breaking bugokat is, tök jó, hogy

mindkettőhöz elég egyetlen játék). Ugyanakkor örülök neki, hogy bár a netatléta karrieretek egy ocsmány bugon siklott ki, mégis jó emlékkel gondoltok vissza a meccsre, a játékoknak ugyanis szerintem, még ha kompetitív címekről is van szó, végső soron mégis csak ez lenne a céljuk: hogy kikapcsolódjatok velük, és közben kellemes emlékeket szerezzetek. *(Igen? És akkor ki fog meggazdagodni? Én világhírű esportoló akarok lenni! – Chocho)*

SAVANYÚ AZ ALMA

Hali! ***(Szasz! – Chocho)*** Nekünk vicces, haverunknak meg fájdalmas volt egy 2005 decemberében történt eset, tehát nem épp ma volt. Nem sokkal előtte jelent meg a F.E.A.R. Én és két haver gondoltuk, hogy majd úgy állunk neki, hogy egy éjszaka hárman felváltva toljuk **[minden elismerésem, mi a Gears of Wart nyomtuk ki anno így felváltva egy éjszaka alatt co-opban – JohnBart]**. ***(Mi meg unokatesómmal és közös haverunkkal 1990 és '96 között kábé mindent, ami elénk került. Tök jó volt. Főleg azt szívatni, aki éppen aludt. Merthogy éjszakákba nyúlóan játszottunk, akár reggelig is, megszakítás nélkül. Na ja, akkor még csak maximum a sulival kellett foglalkozni. – Böjti)*** Berendezkedtünk, teljes sötétség, hangfalak jól elrendezve, ráadásul rajtunk kívül nem volt senki a házban, így minden adott volt a megfelelő hangulat megteremtéséhez. Egy ideig ment is, de mivel csak két szék volt, egyikünk mindig a földön az ágynak dőlve nézett, aminek a vége az lett, hogy az egyik haver elaludt a földön fekve, így ketten folytattuk csak **[nem volt még egy szék az egész házban, vagy csak ezzel az ürüggyel akartátok elaltatni a havert? – JohnBart]**. Az idő múlt, már javában éjszaka volt, olyan három óra lehetett talán, az irodaházas részen voltunk mikor egy liftbe kellett beszállni, és ott gondoltuk, hogy egy fél pillanat szusszanás. Persze nem, a liftben sötétség, azzal együtt a szobában is, és a lift másik sarkában megjelent a „kedves" kislány **[Alma huncut fehérnép volt, én is felszisszentem jó párszor tőle, mikor először toltam a játékot – JohnBart]**. ***(Na ja, John Carpenter mestere a horrornak, ahogy Barker is, lásd az Undyingot. Kár, hogy manapság a legendás vagy feltörekvő horrorrendezők nem annyira próbálkoznak a játékok világában. Pedig manapság még durvább eredménye lehetne. – Böjti)*** Nos, abban a pillanatban, talán már hála a fáradtságnak is, pár nem épp kulturált szó kíséretében ugrottunk hátra **[Ki a székekből? Azt azért megnéztem volna élőben! – JohnBart]**. A még ébren lévő haverom széke a kelleténél jobban megdőlt, reflexből az enyémbe akart kapaszkodni, ami szintén nem teljesen stabilan állt, én is lendületben voltam hátrafelé. A vége az lett, hogy viszonylag puhára érkeztünk, a hátunk mögött békésen szendergő másik haverra...

Üdv, **LACESZ**

Remélem Lacesz, hogy a cimborátok nem maradt sokáig gipszben, illetve, hogy a következő este sikerült befejezni a bevetést. Az átlagos otthoni székek egyébként nálam is eléggé megsínylették az elhivatott gaminget, az én esetemben pl. a bátyám rúgta fel egyszer az ülőalkalmatosságát, miután zsinórban harmadjára headshotolta egy Normal szintű bot egy Counter Strike: Condition Zero LAN-partink során. Lehet, hogy célozni nem tudott olyan jól, mint a gép, de kick-boxban ő volt a jobb!

GÓTIKUS KACAGÁS

Szia JohnBart! A bugok sokszor megkeserítik az ember szórakozását, de vicces dolgokat is produkálhatnak. Az én történetem a Gothic első részéhez kapcsolódik. Talán nem kell bemutatnom a sorozatot, híres volt a bugosságáról **[ez gyakorlatilag azóta is feature minden Piranha Bytes játékban – JohnBart]**.
No, egy szép szombat délután együtt kalandoztunk egy barátommal (a jó öreg „egyik játszik, másik nézi" felosztásban), mikor valami erőd tetején a távolban észrevettem egy kincsesládát. A láda és köztem egy szakadék volt, de ott volt egy törött oszlop, egyértelmű okkal. A bökkenő az volt, hogy hiába próbáltam meg a megfelelő irányba dönteni az oszlopot, az nem mozdult. Nyomkodtam ezerrel a használat gombot, mire végül felkiáltottam, hogy „Mi a francot kellene csinálni itt?" Erre a karakterem akkor játszotta be a „nem érti a parancsot"-animációt: kérdően felhúzta a vállát! Mondanom sem kell, jót kacagtunk ezen a tökéletes időzítésen. **[Az nem véletlen egybeesés volt, hanem a Skynet ébredése. Köszönjük, hogy hozzájárultál civilizációnk bukásához! – JohnBart]** A slusszpoén, hogy az oszlopot tényleg ki lehetett dönteni, csak épp az árokkal ellentétes irányba, ahol semmi haszna nem volt...
Némi nem témába vágó infó: a februári számban említetted, hogy szívesen látnál egy SWAT Kats játékot. Van olyan, a SNES-re jelent meg még 1995-ben. **[Köszi az infót, hallottam róla, de én PC mesterfaj tagként egy modern PC-s akciójátékra fenem a fogam. Tudom, nincs esély rá, de hát a lepényhal meg utoljára, ha egyszer volt már Kickstarter-gyűjtés is egy új évadra! – JohnBart]**
A Guru legyen veletek! **ZOLI**

Kedves Zoli, a történeted hamisítatlan cliffhangerben tetőzött, ugyanis bár a karaktered időzítése valóban zseniális, az mégsem derült ki a leveledből, hogy sikerült-e végül elérni a kincsesládát, és ha igen, volt-e benne bármi használható. Egyébként a karaktered később is megvonta a vállát, amikor belerohantál vele valami izzasztóbb csatába? *(Én már enni és aludni sem tudok az izgalomtól. Zoli, segíts rajtam!!! – Chocho)*

A HÓNAP LEVELE APJA-LÁNYA!

Sziasztok!
A Skylanders játékok egybeforrtak a családommal. ***(Az nem lehet túl jó, mármint az a sok műanyag a bőrükben meg minden... – Chocho)*** 2011-ben amikor megjelent a Spyro's Adventure, már láttuk a trailereket a négyéves kislányommal, hogy Spyro, a hős sárkány kölyök, a földre szállt és egy kis szobrocskába ragadt. A kislányomnak annyira megragadta a fantáziáját a trailer, hogy meg kellett menteni Spyrot! Nekem nem is kellett több, elmentem a boltba és megvettem a Skylanders Spyro's Adventuret. Mielőtt hazaértem, kiszedtem a dobozából a figurát, majd szóltam a kislányomnak, hogy nézze, mit találtam az erdő szélén a földbe fúródva! Nagyon boldog volt aznap, csak azt hajtogatta, hogy lehet, hogy pont ide zuhant, biztos Spyro őt választotta! Mondtam is neki, hogy akkor te leszel a portálmester **[elsőre polgármestert olvastam, gondoltam is: na, tarlósra égette a mezőket! – JohnBart]**! Ez nem egy átlagos játék: Spyro-t és a barátait meg kell menteni a Káosztól **[nem is tudtam, hogy a Skylanders-nek vannak Warhammer kötődései – JohnBart]**! ***(A Káosz mindenhova beeszi magát! Halál az Eretnekekre, az Istencsászár nevében!!! ... Elnézést, amiért egy kicsit elragadtattam magam. – Böjti)*** Szenzációs heteket, hónapokat töltöttünk el a játékkal és a figurák gyűjtögetésével. Majd mikor megjött a hír, hogy érkezik a folytatás, a Giants 2012-ben, akkor azt is nagyon vártuk! Megérkeztek a Lightcore óriások, és vele még több kaland, még több boldogság. Az volt az igazi gyerekkor! És innen nem volt megállás: minden egyes rész egyre jobb, újabb és nagyobb kihívással kecsegtetett. A Skylanders-sorozat volt az, amin felnőtt a kislányom. Ez volt a sorozat, ami még jobban összekovácsolt engem vele, és ez volt az a sorozat, ami rengeteg boldog órát adott nekem és neki is. A sorozat pedig most megszűnni látszik. Nem lesz több rész?! Az nem lehet! Spyronak és a többi Skylandersnek vissza kell térnie, mert feladatuk van! Az a feladatuk, hogy még több kisgyerek életébe elhozzák a felhőtlen boldogságot! A Skylanders ugyanis nem csak játék! A karaktereik élnek, minden karakternek lelke van: és ezt a lelket a gyerekek fantáziája táplálja! Éljenek hát a Skylanderek, és soha ne hagyjuk őket feledésbe merülni!
Köszönöm, hogy elolvastátok: **ATTILA, TATA**

Jómagam pedig köszönöm, kedves Attila (vagy Tata? Nem világos, hogy az helységnév vagy a családi állapotodra utaló becenév-e), hogy megosztottad velünk a történetedet. Soraidat olvasva számomra két dolog vált biztossá: először is, hogy remek apa vagy; másodszor pedig, hogy remek gamer is. A Hónap levele kitüntető díjat viszont nem csak ezek miatt ítéltem neked áprilisban, hanem főleg azért, mert sikerült egy érzelemdús levélben tökéletesen megfogalmaznod a jó játékok talán legfőbb erényét: nevezetesen, hogy fantasztikus élményekkel és örök emlékekkel ajándékozzák meg a játékosokat, ahogy ők is egymást, ha közösen van szerencséjük megtapasztalni őket. És azt hiszem, alapvetően ezért éri meg játszani velük.

Mi viszont a végére értünk az e havi merítésnek: köszönöm mindenkinek, hogy billentyűzetet ragadtatok ebben a hónapban is, a következő hónapban folytatjuk az eszmecserét! Addig is jó játékot mindenkinek, és mint mindig, a Guru legyen veletek!

GOD OF WAR

A PC-t elkerülő sorozat olyan, ami miatt megéri konzolt venni, legalábbis idáig nagyszerű szériaként ismertük. A God of War azonban teljesen új mitológiát és játékmenetet vet be, remélhetőleg a régi minőségben.

EXTINCTION

A Killer Instinct és a Divekick után az Iron Galaxy igazán kemény fába vágta a fejszéjét. Mivel azonban bírjuk az óriásokkal és szörnyekkel küzdelmet folytató hősök játékait, nagyon drukkolunk a csapatnak.

FROSTPUNK

A fagy világában csak a halál biztos, no és persze a jég uralma, így a hó takarásában fel kell kötnöd a gatyádat, ha életben akarod tartani az emberiség maradékát. Ha elbuksz, a kihalással fenyegeted népedet.

TOTAL WAR SAGA: THRONES OF BRITANNIA

Úgy tűnik, hogy a Creative Assembly nem nagyon tud nyugodni, gyilkos idegenek helyett pedig továbbra is inkább a történelmi stratégiázást helyezi előnybe (sajnos), ami ezúttal a híres sorozat mellékága lesz.

BATTLETECH

Ha pedig már stratégia, sőt körökre osztott stratégia, a Thrones mellett is mindent visz a BattleTech visszatérése, ami a Shadowrun-sorozatot felélesztő Harebrained Schemes stúdióhoz köthető. Innentől fogva talán értelemszerű, hogy igen magasak a játékosok elvárásai, nem beszélve arról, hogy a Paradox háttértámogatását élvező játék minden szempontból összetettnek és igényesnek tűnik az eddigi információk alapján. Épp itt az ideje a Mech-forradalomnak!

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

MÁJUS 10-ÉN

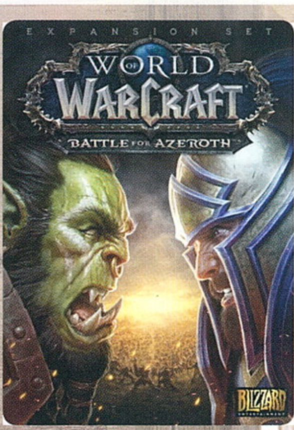
JELENIK MEG

FIZESS ELŐ
A PC GURU MAGAZINRA
ÉS JÁTSSZ AZ ÉV LEGNAGYOBB DURRANÁSAIVAL!

Szívesen olvasod a PC Gurut, és szeretnéd, hogy az újság automatikusan az levelesládádba kerüljön? Sőt, már a megjelenése előtt is szívesen belelapoznál? Megteheted: fizess elő az újságra 6 hónapra vagy egy egész évre, és a Guru minden száma házhoz megy.

Előfizetni a http://pcguru.hu/elofizetesi-csomagok/ weboldalon, illetve az elofizetes@skorpioprint.hu e-mailcímen lehet. Az előfizetés mellé teljes árú PC-s játékokat is kérhetsz. Íme egy kis ízelítő jelenlegi előfizetési-csomag kínálatunkból!

PC Guru előfizetés + World of Warcraft: Battle for Azeroth Pre-Purchase Copy

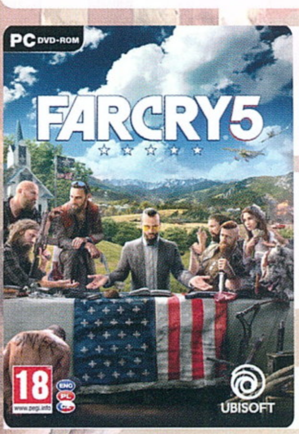


FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **19 490 Ft.**
Hosszabbítással: 18 490 Ft.

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **26 990 Ft.**
Hosszabbítással: 25 990 Ft.

PC

PC Guru előfizetés + Far Cry 5



FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **22 990 Ft.**
Hosszabbítással: 21 990 Ft.

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 490 Ft.**
Hosszabbítással: 29 490 Ft.

PC

www.pcguru.hu

THRONES OF
BRITANNIA
A TOTAL WAR™ SAGA
“Az eddigi legszertágazóbb és legfrissebb történelmi Total War játék” IGN
A Thrones of Britannia a hatalmas valós idejű csaták és egy rendkívül mély sandbox kampány keveréke egy történelmi fordulópont idején.
A LIMITÁLT KIADÁS TARTALMA
Dombornyomott SteelBook®
Kétoldalas poszter a kampánytérképről
Művészeti kártyák az öt legnagyobb frakció életrajzával a hátlapon
MEGJELENIK MÁJUS 3-ÁN
VÁSÁROLD MEG!
16
www.pegi.info
WWW.TOTALWAR.COM
TOTAL WAR
FOLLOW US
TOTALWAR
TOTALWAROFFICIAL
PC
SEGA
© SEGA. Creative Assembly, the Creative Assembly logo, A Total War Saga: Thrones of Britannia, Total War, and the Total War logo are either registered trademarks or trademarks of The Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.